コンピュータゲーム情報誌

昭和60年4月2日第3種郵便物認可　昭和62年10月1日発行（毎月1回1日発行）第3巻10号通巻36号

ビープ

Beep

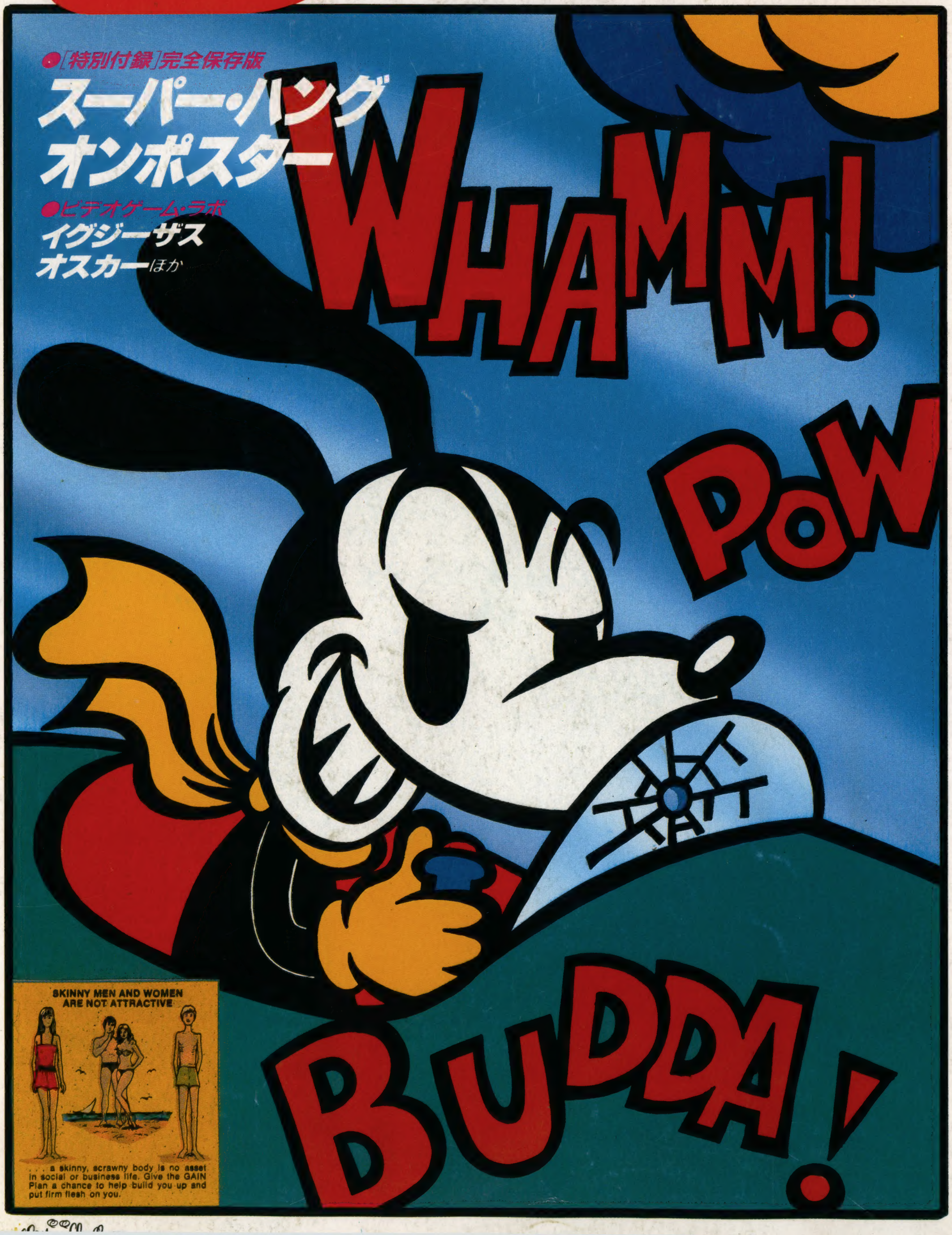
MAGAZINE FOR GAME KIDS

1987 OCTOBER 10

新定価390円

●［特別付録］完全保存版
スーパー・ハングオンポスター

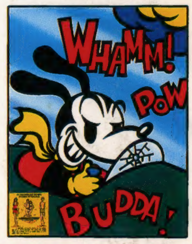
●ビデオゲーム・ラボ
イグジーザス
オスカーほか



●ファミん子塾
女神転生／夢幻戦士ヴァリスほか

●徹底研究
ウルティマIV
イース●後編

●緊急レポート
抜忍伝説



特集1
急加速セガ・パワフルレポート
アフターバーナー徹底研究
覇邪の封印／ナスカ88／ワールドサッカー／どきどきペンギンランド 宇宙大冒険／SDI／エイリアンシンドロームほか
セガ開発リクルート訪問
体感ゲームきょう体解剖
マークIII新周辺機器ほか

特集2
オペレーションブラスター
光線銃作戦・南海の戦い
勝利よふたたびウルド製造基地を破壊しろ!!
全機能比較試用レポート

特集3
コナミ特集
ドラキュラ2／アルマナの奇跡／沙羅曼蛇



●これがタイトルビジュアルだ！





●4096色モードの美しいビジュアルシーン



●5人の個性派キャラクター

VAを極めたリアルアクション！

■常識を超えた高速3Dアクション。
■キャラクター選択システムによる5倍のおもしろさ。
■プレイヤーの思考がそのまま影響するマルチエンディング。

STORY

ある夜、男達は女神ソラリスの声を聞いた。「いま光の塔に危機が近づいています。…しかし、今の私には闘う力はもう残されていません。…あなたに光玉を手に入れる力があれば神となれるでしょう。さあ、光の塔へ…魔王はもうそこまで来ています」大迫力の2D、3Dモードによる戦闘シーン。光玉とは？ 魔王とは？ VAを極めたリアルなキャラクターアクションはあなたを3009年、神の支配する文明へ誘い込む。



高速スクロールによる背景の美しさがゲームを盛り上げる。



デカキャラを倒せ！
フルアニメーションのキャラクター。



斬九丸に襲いかかる魔物群、とにかく打ちまくれ！

■PC-88VA専（5"2HD 2枚組）¥7,800

Game Line-up 好評発売中

夢幻戦士 The Fantasm Soldier ヴァリス



■PC-9801シリーズ (5"2DD・3.5"2DD2枚組) (5"2HDは1枚) ¥7,800
■PC8801mkII R/H/VA (5"2D2枚組) ¥7,800
■X1/C/ターボシリーズ (5"2D2枚組) ¥7,800
■FM77AV (3.5"2D2枚組) ¥7,800
■ MSX メガROM ¥6,800

アルバトロス 拡張コース



■PC-9801シリーズ (5"2DD2枚組) ¥4,500 (5"2HD・3.5"2DDは1枚)
■PC-8801mkII R/H/VA (5"2D2枚組) ¥4,500
■X1/C/ターボシリーズ (5"2D2枚組) ¥4,500
■FM7/77シリーズ (3.5"2D・5"2D2枚組) ¥4,500

FINAL ZONE —WOLF—



■PC-8801mkII R/H/VA (5"2D2枚組) ¥6,800
■X1/C/ターボシリーズ (5"2D2枚組) ¥6,800
テープ版 (2巻組) ¥4,800
■ MSX メガROM ¥6,800

テレネット・エクスプレス

お詫び

テレネット・ユーザーズ・クラブの第1期会員募集(限定500人！)〆切りが、10月末日に変更されました。多くの方々よりお問合せをいただき、ユーザー・販売店の皆様にご返答が遅れましたことを深くお詫び申し上げます。詳しい応募方法は、11月号をご覧下さい。

株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL.03(268)1159

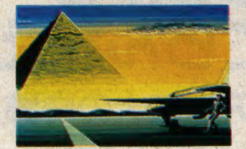
資料請求券 Beep ⑪



■初の2D、3D両モード。
■超高速3D画面、毎秒20回の書き換え。
■美しいフルカラースクロールの2D画面。
■100種類以上の敵キャラクター。
■磨きが掛かったポリフォニックサウンド。

フルアニメーションで動くデカキャラをはじめ、豊富な敵キャラクター

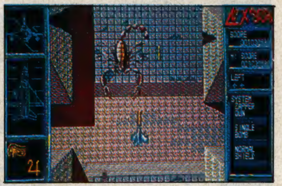




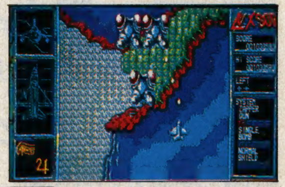
美しいビジュアルが映えるオープニングシーン



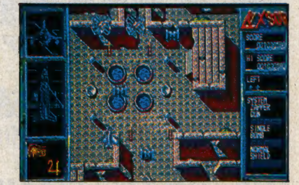
F M77AVのピラミッド画面だ!



デ カキャラを倒し、ピラミッドに突入せよ!



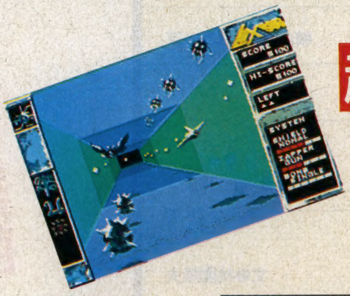
ミ ドルキャラを倒せば、アイテムが得られるぞ!



古 代遺跡に展開する戦闘シーン!

STORY

エジプト古代語で書かれた本を読み進むうちにフィリップは確信する。「アブシンバル神殿に何かがある」彼はさっそく機体を手に入れ改造を始める。今回の危険な冒険を乗り切るために機体の戦闘性能を高めるためだ。本に書かれた「約束の時」は迫っている。彼はアブシンバル神殿を求めて、唯一の手がかりであるポイント1のピラミッドへ向かう…2Dから3Dフルスクロールへ。場面に応じてアクションが変化する新しいリアルタイムシューティングゲーム。「約束の時」が来るまでにあなたはどこまで行けるのだろうか。



※FM77AVの画面です。



超 高速スクロール!迫力の3D画面

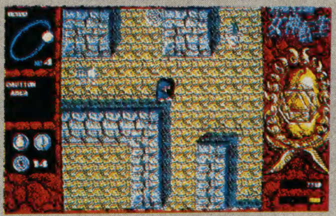
●キャラクターに合わせて画面が全方向移動

●前進だけでなく、迫力の左右スクロールの3D迷路

■PC-8801mkII R/H/VA(5"2D 2枚組) ¥7,800
■X1 ターボ専(5"2D 2枚組) ¥7,800
■FM77AV(3.5"2D 2枚組) ¥7,800

デジタル・デビル物語(ストーリー) 女神転生

—めがみてんせい—



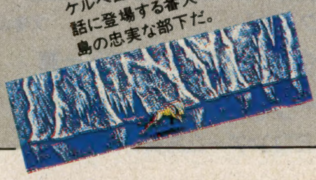
Ⓐステージ名称、ステージナンバー、及び月の運行を表示。
Ⓑハンドヘルドコンピュータからの情報メッセージ。
Ⓒ装備している武器、アイテムを表示。
Ⓓ3〜7面にいるケルベスを見つけ救いだせ。





■3D階層構造のアクションRPG!
■ラビリンスに展開される壮大なストーリー!
■攻撃に思考・論理パターンをもつ敵キャラクター!

▼ダートの往き来をするケルベロス。ギリシャ神話に登場する番犬・中島の忠実な部下だ。



■PC-8801mkII R/H/VA(5"2D 2枚組) ¥7,800
■X1/C/ターボシリーズ(5"2D 2枚組) ¥7,800
■FM77AV専用 ¥7,800(3.5"2D 2枚組) ¥7,800
■MSX メガROM ¥6,800

※ディスク版はすべて1ドライブ対応です。 ※付記のない画面写真はPC-8801mkII SRによるものです。※仕様は改良のため予告なく変更することがあります。
MSXはアスキーの商標です。 マークのROMは1メガビット以上の大容量メモリーを搭載したROMカートリッジです。

※お求めはお近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の場合は使用機種名を明記の上、送料200円を加算して現金書留で直接当社にお申し込みください。

CONTENTS

気がつけば

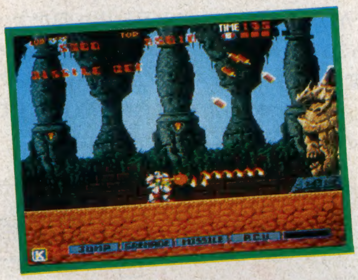


夜の明けゆく

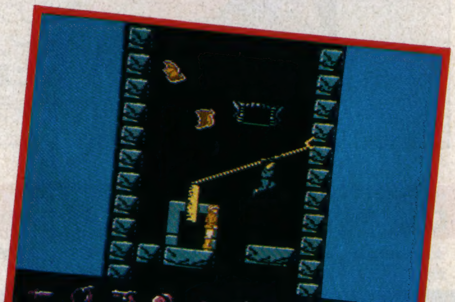


BEEP発売日









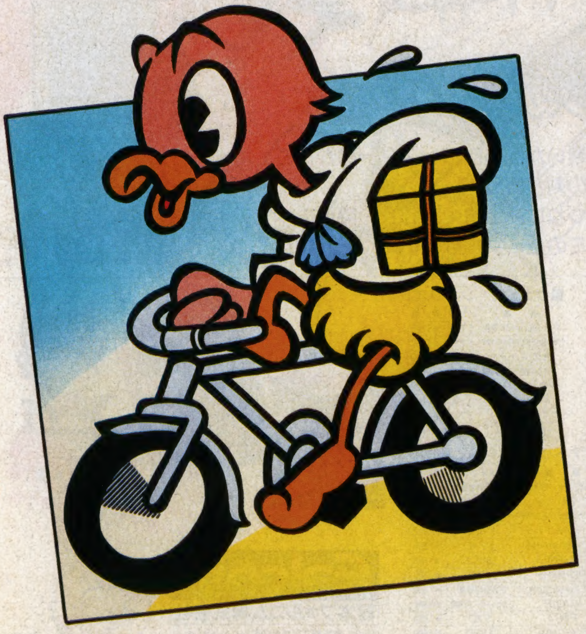
Beep
MAGAZINE FOR GAME KIDS

1 9 8 7

10 *October*

● COVER ILLUST
上野よしみ
● COVER DESIGN
亀海昌次
● LAYOUT
花本浩一／持田哲／西脇深雪／勝俣正希／田中正義／富永三紗子／頼秀好／ドイノシューセイ／イースリープロダクション／ローラン企画／クリエイティブ・コンセプト
● ILLUST
石黒茂／上野よしみ／昆野弘子／沢田としき／嶋岡誠一郎／とよたかずひこ／Nikov／長谷川泰男／溝口 格／山本護
● PHOTO
杉山和美／小阪和則／岩上啓太

●本誌に掲載されたすべてのプログラムは著作権法上、個人で使用する以外無断で複製することを禁じられています。
日本ソフトバンク





好評発売中

対応機種	メディア	価格
XIC/F/Turbo	5インチ2D	¥6,800
XIシリーズ	テープ	¥5,800
PC-9801F/VF	5インチ2DD	¥6,800
PC-9801M/VM	5インチ2HD	¥6,800
PC-9801U2	3.5インチ2DD	¥6,800
PC-8801SR/FR/MR専用	5インチ2D	¥6,800
PC-8801/mkII	5インチ2D	¥6,800
MSX	1メガROM	¥5,800
MSX2	1メガROM	¥5,800

■ザナドゥ　シナリオII

機種	メディア	価格
PC-8801/mkII専用	5"2D	¥5,800
PC-8801SR/FR/MR専用	5"2D	¥5,800
X1C/F/turbo	5"2D	¥5,800
PC-9801F/VF	5"2DD	¥5,800
PC-9801M/VM	5"2HD	¥5,800
PC-9801U2	3.5"2DD	¥5,800
FM-7	5"2D	¥5,800
FM-77/AV	3.5"2D	¥5,800

■ザナドゥ

機種	メディア	価格
PC-8801mkIISR専用	5"2D(2枚組)	¥7,800
PC-8801/mkII	5"2D(2枚組)	¥7,800
PC-8801mkIISR/FR/MR専用	5"2D(2枚組)	¥7,800
PC-9801E/F/VF	5"2DD	¥7,800
PC-9801M/VM	5"2HD	¥7,800
PC-9801U	3.5"2DD	¥7,800
PC-9801E	8"2D	¥7,800
XIC/F/turbo/turboII	5"2D(2枚組)	¥7,800
X1/C/F	カセットテープ(2本組)	¥6,800
FM-7	5"2D	¥7,800
FM-77/AV	3.5"2D	¥7,800
MSX2専用(VRAM 128K)	ディスク	¥7,800


XANADU
FALCOM ORIGINAL ROLE-PLAYING GAME
DRAGON SLAYER II
ザナドゥ
ザナドゥ　シナリオII
まったく新しいタイプのゲームと言われた「ドラゴンスレイヤー」の流れを受け継ぎ、“リアルタイムRPG”をひとつのゲーム・カテゴリーとして確立させた「ザナドゥ」。
彼が衝撃のデビューを遂げてから1年10ヶ月。瞬く間にヒット街道を駆け昇り、No.1の座につくとともに、数々の記録を塗りかえていった。そして、「ザナドゥ」から11ヶ月後、より深みを増して、「ザナドゥ　シナリオII」の登場。“ザナドゥ現象”とも言える一大ブームに拍車をかける形となった。
そして今――、
ひとつの時代を築きあげた「ザナドゥ」「ザナドゥ　シナリオII」は、永遠にその勇姿を止め、新たな輝きを放ちはじめる……。
世代を極めた永遠の英雄
AVGへの挑戦状
「太陽の神殿」は、新たなAVGの形を世に問う衝撃の問題作だ!
●ジョイスティックだけでプレイができるフルグラフィック・アイコン選択方式。
●RPG感覚の移動で、面倒なマッピングの必要なし。
●実在するマヤ文明の遺跡を題材とした、奥の深いストーリーと、神秘的な謎解き。
●ゲームのために書き下ろしたBGMは、ハイ・グレードの完全オリジナル曲。
●あらゆるところに仕掛けられた数々の陰険トラップ。
太陽の神殿
アステカII
太陽の神殿
PC-8801/mkII/SR/FR/MR　2枚組　¥7,800
PC-9801シリーズ　¥7,800
X1/X1turbo　2枚組　¥7,800
FM7/77/AV　2枚組　¥7,800
※漢字ROMのない機種は、漢字ROMが必要です。
●好評発売中／通販(〒200円)
太陽の神殿
TEMPLO DEL SOL (ASTEKA II)
Falcom

噂のブレイン・グレイ
堂々デビュー!!

伝説

翼をもった男達

Brain Grey

第1回記念作品

PC-8801SRシリーズ
5″2D 5枚組

PC-9801シリーズ
5″2DD 4枚組
5″2HD 2枚組
3.5″2DD 4枚組

予価 9,800円

●開発予定
X-1シリーズ　FM-7シリーズ　MSX2

株式会社 ブレイン・グレイ
〒107 東京都港区南青山6-7-17 中銀南青山ビル302 TEL. 03-499-6943

資料請求券
ビープ
10月号

年末、日本全国震撼！

抜忍

ぬけにんでんせつ

戦国末期、勇猛武将が一進一退の闘いを繰り広げていた頃、その裏には、闇を駆ける忍者の姿があった。しかし、影の存在である忍者には厳しい掟があり、個人の自由は一切許されなかった。
そんな管理社会から抜け出し、その生死を賭けてまで逃亡者の道を選んだ忍者――それが抜忍である。

これは、夢を追い自由を求めて抜忍となった三人の男達の、波乱万丈の人生を描いた大河伝奇ロマンである。



irem
アイレム・パーティ
アイレムの
ファミリー コンピュータ™用
ゲーム・カートリッジ
お待たせしました。
噂のソフト、ついにデビュー！
時間をかけて、練りに練ったすごいアドベンチャーゲームが登場。
やり始めたら、もうやめられない面白さ。なんたって、主人公を3人から選べる。
しかも、3人の主人公のパワーやアイテムがちがうから、
それぞれちがったゲーム展開ができるのだ。
1カセットに、3カセット分の面白さ。これは、こたえられないね。
アクション&シンキング
アドベンチャーゲーム
9月18日新発売
スペランカーII
勇者への挑戦™
ゆうじゃ ちょうせん
きみが、3人になる。
「探険家」「聖職者」「エスパー」の3人を、その日の気分で選びだし、いざ、大冒険。
ファミリー コンピュータ
06
メガ Mロム
舞台は、「地上の森」「地下洞窟」「遺跡」でできている。この中を冒険して障害物を越え、敵を倒せ。そして、妖精たちを救い出せ。
スペランカーII
勇者への挑戦 IF-06 希望小売価格 5,300円
●全国の百貨店・玩具店でお求めください。
みんなでがんばって、もらっちゃおう。
勇者認定証
テレホンカード・プレゼント！
探険家、聖職者、エスパーの各主人公で、最終ラウンドをクリアーし、その画面を、さつえいして送ろう。先着で900名様に勇者認定証テレホンカードをプレゼントします。(「探険家」300名、「聖職者」300名、「エスパー」300名の計900名)
※詳しくはゲーム取扱い説明書の中でお知らせします。
勇者認定証
ここに君の名前が入るゾ!!
※開発の都合上、ゲーム内容を一部変更することがありますのでご了承ください。
ファミリー コンピュータ™・ファミコンは任天堂の商標です。
© 1987 IREM CORP. Licensed from Brøderbund
アイレム販売株式会社
〒550 大阪市西区西本町1-11-9 岡本興産ビル
☎06(534)1060 アイレム・パーティ係

PC-8800ユーザーのためのアプリケーションブック

Oh!88

特集｜スーパーパフォーマンス88VA

「新しいパーソナルコンピュータ」と呼び名の高いPC-88VA。本誌では88VAの機能の全貌として，V3モード，PC-Engine，BIOSの徹底解析，また話題の「アニメフレーマー」に焦点をあて，その活用法を解説。

- 88VAの全貌
- V3モードの謎を解く
- What's PC-Engine?
- BIOSに200M UP!
- 「アニメフレーマー」徹底活用法
- 特別付録プログラム「お絵描きくん」



秋の夜長 ちょっと活躍プログラム・6本

●自由自在にビジュアル・アートを
ATHENA

●MUSICIANライクに自動演奏
MUSICIAN-88

●2DDでDISK BASIC
ENHANCER

●あると役立つエディット
NEDIT

●将棋とコマでスゴロクゲーム
周り将棋

●CMDでBGM
♪Good-bye Summer Days♪

［特別企画］

CG紀行
―絵画としてのコンピュータ・グラフィックス―

88日曜工作
―簡易アンプとスピーカーを作る―

9月8日発売　定価980円

SOFT BANK ㈱日本ソフトバンク出版事業部 〒102 東京都千代田区九段南2-3-26 TEL.03(261)4095

ポストファミコンの本命となるか⁉

PC Engine登場!!



▲PCEngineの本体。縦135ミリ、横140ミリ、高さ40ミリとコンパクトかつ軽量（約350グラム）だ。操作は左のパッドで行う。別売で連射可能なターボパッド、最高5つまでパッドが接続できるマルチタップも発売されるぞ。



◀同時発売される『THE 功夫』（ハドソン発売）のタイトル画面。

ウワサのマシンが

いやー、ついに登場しちゃったんだよね、ポストファミコンの本命、〝PCEngine〟が！ それもパソコンの大手メーカー、NEC系列の日本電気ホームエレクトロニクスからというから、おおいに期待できそうなんだ。

価格は、24800円（10月下旬発売開始）とちょっと高めだけど、その性能たるや、今までのテレビゲーム機にあきてきた人にはかなりショックをあたえそうなんだ。

ゲームの画面を見た人がまず驚くのは、今までのテレビゲームより数倍大きいキャラクターがじつにスムーズに、かつ早く動くんだ。おまけに細部の表現力も高く、リアルな表現が可能なんだ。

本体と同時発売が予定されている『THE 功夫』（ハドソン発売、4500円）を見てもらえればわかると思うが、ブルース・リーもどきのデカキャラが画面狭しとカンフーの技を繰り広げるのだ。相手のダメージを〝あざ〟や〝傷〟で表すところも新しいが、これもPCEngineの優れたグラフィック能力の成せるところだ。

もちろん、音源も波形メモリ6音源と、矩形波ノイズ2音源から最大6音源を選択できるとあってかなり期待できそうなのだ。

基本的な使い方は、キミの家のテレビのVHFのアンテナ端子に接続するだけだから、これまでのテレビゲームとまったく変わらないのだ。ソフトは、テレホンカードと同じサイズのROMカード（ハドソン発売のBeeカードをイメージしてもらえばわかりやすい）とたいへんスリムなのだ。

拡張性が魅力だ

でも、この程度で驚いていたのでは甘い。PCEngineのスゴサは、その拡張性にあるのだ。

このPCEngineをCDプレイヤーに組み込めば（組み込み用のCDプレイヤーを現在開発中）CDを媒体にしたゲームソフトも楽しめるのだ。そのほかにも、カラー液晶テレビに組み込めば野外でもゲームができるようになるし（芋のビタミンDだね）、パソコン通信アダプターにつなげば、各種データベースも利用できるんだ。

そればかりではなく、パソコン用のインタフェースボードを通してパソコンとの接続も可能だし、パッドのかわりにキーボードを接続すれば、文字入力もできるんだ。どうだい、スゴイマシンだろ。



◀この巨大キャラが、画面狭しとパンチ、キック、ジャンプキックなど多彩な技を繰り広げるぞ。（『THE 功夫』）



◀テレビでおなじみのキャラクターが登場するギャグアクションゲーム『カトちゃんケンちゃん』。

ソフトのほうも、本体と同時に『THE 功夫』『ビックリマンワールド』『パリ・ダカール ラリー』（以上ハドソン発売、各4500円）、11月初旬に『邪聖剣ネクロマンサー』、12月に『カトちゃんケンちゃん』『妖怪道中記』が予定されているぞ。ハドソンのほかにナムコなどの大手メーカーも協力するのもウレシイね。

来月は、このハードについて特集するつもりなので期待してくれ。

緊急レポート

抜忍伝説

（11月発売予定）

●ブレイン・グレイ●PC 88シリーズ
●5D(5枚組・予価9,800円)●by 氷水芋吉

馴染みのない"ブレイン・グレイ"の名に？？？……それもそのはずブレグレは、この『抜忍伝説』で本邦初お目見えのソフトハウス。とはいえ、現役でバリバリ活躍中のスグレ者を集めた実力派。忍者ごっこ大好きの㊦が「こんなゲームがほしかった！」と大喜びで取材してきたぞ!!

正統派忍者物語『抜忍伝説』

みんな、「抜忍」って知ってるかい？ 知らない人は、今すぐ本屋に行って、『カムイ伝』第1部・全21巻を読破しよー！

——てな冗談は置いといて、マジな話、昔の下っ端忍者は大変だったらしいね。なにせ忍者の世界は、上忍・中忍・下忍と厳しく分かれた階級制。上忍がうまいもの食って酒飲んで寝てる間にも、下忍は敵地に忍び込み、命を賭しての大立ち回り。しかも下忍は任務を遂行するのが当たり前。もし失敗したなら……そりゃあもう、ここではとても説明できないような、とてもムゴイ仕打ちが待っていた（のだそうだ）。

そんな労働条件下では、下忍が不満を持つのは当然のこと。しかし、だからといって忍者をやめることなど叶わぬ夢。抜忍、すなわち逃亡者には「死」あるのみだからだ。

ブレイン・グレイから発売になる『抜忍伝説』は、そんな下忍の運命に逆らうかのように、伊賀から「抜けた」3人の男たちの物語だ。それでは、まずは物語の背景と3人の主人公のプロフィールの説明から……。



▲流されてゆくーっ!! いったいナニが流されているかは、発売まで？



▼すっかり立派になってしまった抜忍の先輩。がんばれ××××だね。

ストーリー

時は天正十年。戦国時代である。時代の趨勢は「尾張のうつけ者」織田信長に傾きかけているとはいえ、まだまだ群雄割拠、予断を許さない状況ではあった。

そんなある日、「戦の結果はこの男の胸三寸で決する」とまで言われた、伊賀の頭領・百地三太夫の屋敷に、一つの影が現れた。

伊賀中忍・服部半蔵である。

半蔵「邪鬼丸、幻妖斎、小源太、以上3名の抜忍、ようとして行方が知れませぬ」

三太夫「たわけ！ 早う3名の首を持ってまいれ」

半蔵「ははっ。しばしのお待ちを」

半蔵消える。

三太夫「しかし惜しいのう。あの3名、それぞれに類稀なる才能の持ち主なだけに……」

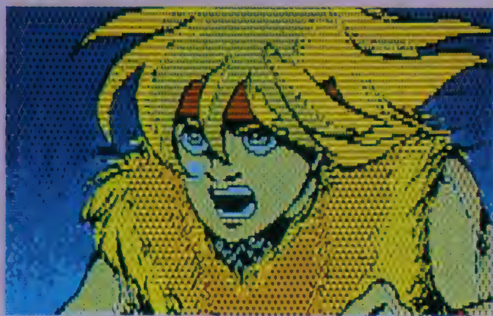


▲敵襲!! 敵襲!! あ〜あぁ家屋敷が焼け落ちるぅぅ〜。



▼この大男は何者だ？ 天下の公道に寝そべるとはフテエ奴だぜ。

邪鬼丸





山の奥深くで獣(けもの)によって育てられた邪鬼丸は5歳のときに天狗(てんぐ)に出会い、



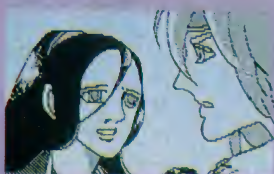
天狗によって言葉・体術・そして人間らしさなどを教わった。



しかし、その運動能力に目をつけた伊賀忍・服部半蔵によって、ある日さらわれてしまったのである。

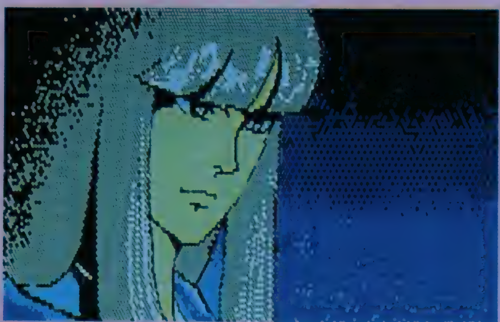


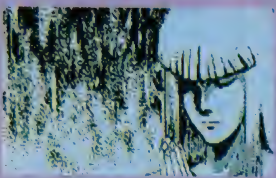
忍者としての修行にいそしむ邪鬼丸の前に、1人の少女が現れた。記憶喪失(きおくそうしつ)の少女・あやめである。



あやめは伊賀忍法書を盗み出し、追われる身となった。追っ手であるはずの邪鬼丸もまた、あやめを助け、抜忍の身となったのであるが……。

幻妖斎





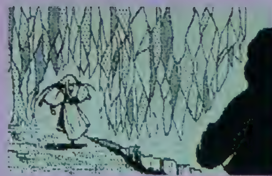
幻妖斎は、飯道山に住む法道仙人のもとで、仙術(せんじゅつ)の修行に励む若者であった。



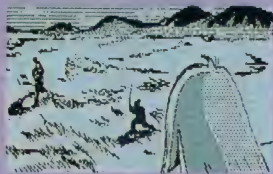
水を扱うことに関しては類をみない才能を持つ幻妖斎は、すべてのものを一瞬にして凍らせる「凍結行」の術を我がものにしようと、修行に励んでいたのである。



そんな幻妖斎の才能に目をつけたのが、やはり伊賀忍・穴九右衛門（あなくえもん）。



穴九右衛門の術は、幻妖斎の水術を一瞬のうちに凍結させると同時に幻妖斎の心をも奪った！



穴九右衛門のもとで凍結行の秘密を知ろうとする幻妖斎。その秘密が、ある日わかったのだが……。



なんと穴九右衛門の凍結行は単なる催眠術にすぎなかったのだ！ 怒りに燃える幻妖斎は、抜忍となり、凍結行を求めて旅に出る……。

小源太





小源太は、先祖代々伊賀忍者の家に生まれた天才忍者。そして彼はすべての毒物に耐えうる特異体質の持ち主でもあった。



小源太の20年来の相棒（あいぼう）、地雷也は火薬を扱わせたら右に出る者がいない、そんな忍者だった。



ある日、任務を終えた2人の前に、敵忍者が舞い降りた。加当段蔵・通称「飛び加当」である。



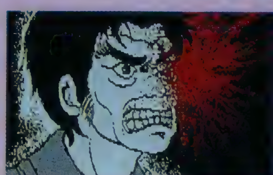
段蔵は地雷也に向かい、炎の手裏剣を投げた。火薬使いの地雷也の体はあっという間に炎に包まれる！ 地雷也の壮絶な死!!



小源太は頭領に地雷也の仇討（あだうち）を申し出た。



三大夫は下忍の死には興味がないとでもいうように、小源太の願いをはねつけたばかりではなく……。



小源太を平気で傷つけもしたのである。片目を失う小源太！



「任務に失敗した下忍には、死あるのみ」しかし、変わり身の術で生き延びた小源太は、抜忍となり、仇敵（きゅうてき）・加当段蔵を追う旅に出たのである。

どうだろう。熱血漢の邪鬼丸、クールな幻妖斎、そしてシブい小源太と、3人の主人公のことがわかってもらえたかな？ じつはこのストーリー&プロフィールは、ゲーム開始前に画面上で（絵物語みたいに）説明されるんだけど、なんとそのためだけにディスクを1枚まるまる使っている！ というんだから、はっきり言ってタダごとじゃない。ボクなんか、このストーリー紹介のディスクだけでも買う価値がある、とまで思っているくらいなんだよ。

3つのストーリーの絡み合い

さて、ここまで説明を進めてきて、「3人も主人公がいて、いったいどうプレイするんだ？」なんて思っている読者も多いことだろう。うん、至極もっともさもありなんの疑問だ。その質問には「このゲームには、3つのストーリーが入っている」と答えればわかってもらえるかな。つまり、このゲームは1本のソフトの形をなしているけれど、中身は3本のゲームからなっている、ということなんだ。

たとえば、プレイヤーキャラとして邪鬼丸を選んだとすると、あやめに会いに行く「邪鬼丸専用のストーリー」が展開し、幻妖斎を選んだなら、凍結行を求めてさまようストーリーが、そして小源太を選んだのなら、地雷也の仇、加当段蔵を追跡するストーリーが、それぞれ展開するってわけなんだ。

でも、ただ単に3つのゲームが入っているだけだったら、1本のソフトにする意味がないのは当然のこと。このゲームでは、そのあたりもよく考えられていて、なんと！「3つのストーリーは要所要所で関係しあう」構造になっているんだ。

だから、1人のストーリーでつまずいても、他の2人のストーリーをやれば謎が解けたり、ある場所ですんなり手に入った物が、他のストーリーの主人公の求める物だったり、ゲーム中他のキャラの機嫌が悪かった原因が、そのキャラでプレイしてみたらわかったり……などなど、今までになかったおもしろさが味わえる仕掛けになっているというわけなんだ。

なお、ゲームは主人公ごと別々に展開するといっても、先のストーリー紹介のところでも書いたように、10日に1度は隠れ家に集まるわけだから、そこで情報交換、アイテム交換、さらには、同行してくれるようにお願いすることなども可能だ。



▲境遇は違えども、同じ抜忍同士。3人は固い信頼で結ばれた！ そして、10日に1度はこの隠れ家で会うことを約束し、己の目的へと散ってゆく……。

RPG+SG+イベント=映画？

どうもストーリーの説明ばかりしてきちゃったようだけど、そろそろゲームシステムのほうの説明もしておこう。

このゲーム、基本的なゲームの形はRPG――ウルティマのような大きなマップ上を冒険するというものだ。川あり（水を操れる人間が行きやすいはず）、毒の沼あり（毒に強いのは誰だったかな？）、村落や、迷宮みたいな屋敷もある。もちろん、アイテム・情報の類もたっぷりあるぞ（アイテムは、もちろん忍者に関係したものばかり!!）。

しかし、このようにRPG的な部分がしっかり作ってあるにもかかわらず、このゲームは純粋なRPGではないんだ。

なんと、戦闘はシミュレーションゲームなんだぁ！天気、風向、地形などの様々なデータを基に、35種類の忍術を駆使して、敵の弱点を攻めまくる！

でもそれだけじゃあない。これだけなら単なるRPGとシミュレーションの合体ロボにすぎない。

なんと、このRPG部とシミュレーション部は、あくまでもストーリーの中継ぎに過ぎないんだぁ！（と、ブレイン・グレイの人が言っていた）

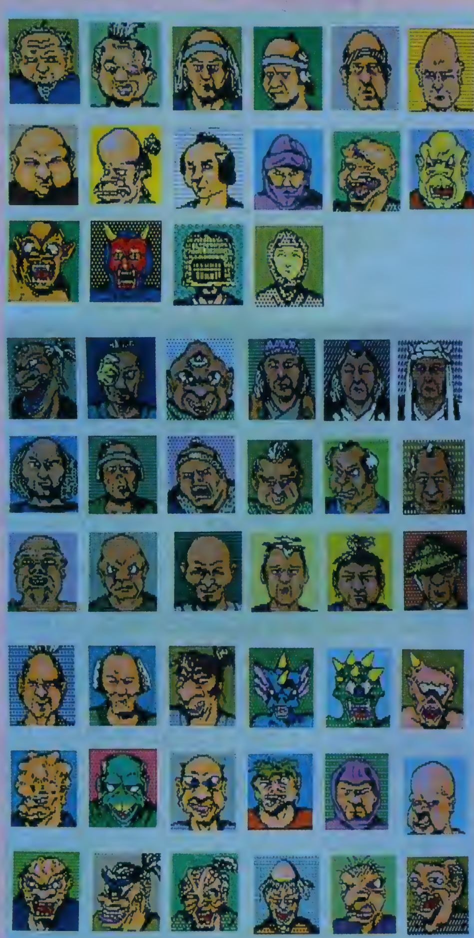
つまり、メインはあくまでも「イベント」と呼ばれる、オープニングデモと同じような絵物語。言ってみれば、このイベントにたどりついてストーリーを味わうために、RPG部・シミュレーション部をこなす、という作りになっているんだ。

もちろん、肝心のストーリーもスゴいぞ！ まだ詳しくは言えないけれど、ドンデン返しに次ぐドンデン返しで、息もつかせぬ展開だ!! 聞くところによると、スタッフに映画畑の人が多いために、映画のようでいて、しかもパソコンで最大に効果が上がるようなストーリーができたとか。これはちょっとワクワクものじゃないかい!!

▼これがゲームのメイン画面。これだけなら普通のＲＰＧだね。



▼敵キャラ総出演！ 名前を覚えられるかなーと心配？



▼▶この２匹の鬼が何かカギを握っているに違いない！よ。







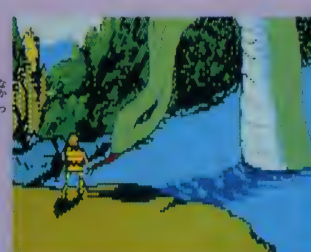
▼役行者（えんのぎょうじゃ）に会う邪鬼丸。こら、口のきき方に気をつけるんだよ！



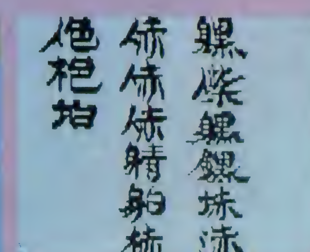
▲１本の巻物を手に……これは誰が必要としている物なんだろう？



▲礼儀知らずの邪鬼丸も頭を垂れる……よほどの人格者か!?



▲沼には大蛇が！ この大蛇は×××の化身なんだね。うーん、伝説!!



▲「忍びいろは」とは、へんとつくりの組み合わせにより構成される暗号である。



▲この２人は、じつは名のある人間なのである。もちろん忍者……かな？

灰色の脳細胞に、期待っ！

このゲームには、まだまだウリがたくさんあるぞ！ たとえばイベントを盛り上げる40曲のBGM。主人公別にデザイナーの違うキャラクター。伊賀・甲賀・京都・奈良などに1ヵ月取材したという背景グラフィック。どれを取ってみても、「これが初めての作品か!?」と思えるほどの出来栄えばかり。

ともあれ、第1回作品からこんなスゴいゲームを創り上げるブレイン・グレイ。これは、今後も期待できるぞ！ 要チェック!!

BEEP読者の間でも、熱狂的な"セガ人"が急増中。待望の巻頭ブチ抜きセガ大特集が来襲！これまでのセガ・パワーに弾みをつけ、アフターバーナー全開で急加速 Beyond The Infinity!



特集1

急加速
セガ・パワフルレポ



アフターバーナー徹底レポート



ビデオゲーム by 来夢来人







◀▲デモのときに出る、写真のように美しいグラフィックス。このシステムで麻雀ゲームをつくったらさぞかし……。へへへ。

は〜るばる来たぜ、セガ本社！

8月某日、私、来夢来人はアフターバーナー取材のため、羽田にあるセガ本社へ行ってきたのだが（なぜかTAKE ON！、㊕も来ていた）いやーすごいのなんの。

先月号で紹介した新製品発表会に出展されたアフターバーナーよりも一段とグレードアップされていて、まわるまわるロールシザース、きざむぞ血液のビートってなくらいすごかったんだ。

取材中、私は熱中しすぎて、TAKE ON！、㊕に一回ずつしかやらせてあげられなかったんだよーん（ゴメン!!）。

そのうえ、ちょう子お姉さんのインタビューのときにボーッとしていたり、帰りの電車の駅をまちがえたりと（はずかしー）サンザンだったのだ。

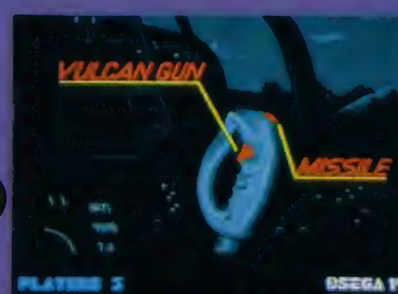
しかし、ゲーム内容だけはしっかりと覚えているので、今回はDr・オガトモの力を借りなくてもなんとか原稿を書けそうだよん！

てなわけで、始まり始まり……。

記憶の破片が息を吹き返し

基本操作などは先月紹介したんだけど、先月号を読んでいないという人のために（ちゃんと毎月買わないとダメだぞ！）もう一度カンタンに紹介しよう。

プレイヤーはカッコイイ・・・・・戦闘機（F14っぽいね）に乗りこんで、航空母艦セガ・エンタープライズ（単数形になっているのだ！）から発進し、海、沼、山、森など18



▲コックピット内部。さあコインを持って乗りこめ！



▲メカニックスイッチオン！　いよいよ発進だ!!



▲敵機発見！　ロックオン完了!!

▼空対空赤外線ミサイル発射――。





▲シュルルルルル……ボン！　よし！　1機撃墜!!

ステージの上空でドッグファイトを繰り広げながら、再びセガ・エンタープライズに帰艦するのが目的だ。

んでもって、戦闘機の操作方法は実物と同じだ。レバーを手前に引くと上昇、前に倒すと下降、左右で旋回する。

戦闘機には敵機を攻撃するために2つのカッコイイ武器が用意されている。

1つは20ミリバルカン砲。現在使用されているバルカン砲のなかではもっとも強力なもので、正面の敵を攻撃するときに使用する。

もう1つの武器は空対空赤外線誘導ミサイル。これも現在使用されている対戦闘機用ミサイルのなかでは、もっとも命中精度の高いミサイルなのだ。

んでもって、こっちのほうはロックオン状態(ピッというブザー音とともに、大きなターゲットスコープが敵機のところに自動的に出現する)のときに発射すれば100%の確率で撃墜できる。ただし数に限りがあるので注意が必要だぞ! といっても、2面クリアするごとに補充されるのであまりケチる必要もないんだけどね。

争い絶えないこの世の中に

さて、アフターバーナーはドッグファイトのシミュレーションゲームであるから、当然、攻撃と防御の両方をマスターしなければ、最終ステージまで行くことは難しい(といっても、金がなければの話だが……)。

そこで、攻撃、防御とを分けて操縦の技術を伝授しよう。

まず攻撃だが、前にも書いたとおり戦闘機には、バルカン砲と誘導ミサイルの2つの武器が装備されている。

バルカン砲のほうは、数に限りがないので撃ちっぱなしにしておけばOK。1、2ステージくらいまでは敵の正面にまわりこんで撃墜することもできるけど、3ステージ以降になると敵の攻撃が激しすぎてそれどころじゃない! バルカン砲はあくまでも、弾をバラまく程度の効果と思っておいたほうがいいだろう。

ミサイルのほうは、ロックオン



▲うわぁ、敵の誘導ミサイルが目の前に!



▲くそっ! 無念じゃぁ!!



▲気を取り直してもう一度! と、その前に腹ごしらえ!?



▲ミ、ミサイルがぁ。怖いよーっ!!



▲ボン! シュルルルル……。またもや、やられてしまった。



◀自機は大爆発。画面いっぱいの爆発炎。

してピッという音が鳴ったら1発ずつ撃っていけばOK。敵機の撃墜は、ほとんど誘導ミサイルがやってくれる。

次に防御なんだけど、アフターバーナーでは、攻撃よりもむしろ防御のほうが大切なのだ。敵機を撃墜しなくたって、うまく逃げてさえいればラストステージまで行けるはずだしね（そんな人はいないだろうけど）。

んでもって、防御のしかたなんだけど、敵の攻撃パターンが大きく分けて3つあることに注意しなければならない。

1つめは前方からの誘導ミサイル攻撃。これは右旋回、左旋回でよけられる。旋回中に誘導ミサイルに追いつかれそうだな！って思ったら、旋回している方向と逆の方向にレバーを倒せば、ロールシザースしてうまくきりぬけられるぞ！　ロールシザースというのは、うずまき状に回転しながら（ちょうどスクリューコースターのような感じ）飛んで行く方法。これだと極端に自機のスピードが落ちるうえ、つねに移動しているので、誘導ミサイルもなんとか、かわせるわけだ。アフターバーナーの最大の特徴である360度回転を十分に楽しんでね！

で、2つめは後ろからの誘導ミサイル攻撃。これはロールシザースを使うしかない（というよりは、ロールシザースでカンタンにきりぬけられる?）。

3つめは、敵機による後ろからのバルカン砲撃。これはロールシザースを使うか緊急回避でよける。

緊急回避というのは、アフターバーナー（排気ガスを濃縮してもう一度爆発させ、そのエネルギーで急激な加速を得る装置）を使用して、上方に逃げる方法。これも自機が上に向かうので、前方への速度が極端に落ちる。ゆえに後ろから攻撃していた敵機が自機を追い越してしまうのだ。その後、敵機を追いかけて行って、煮るなり焼くなり好きなように料理すればいい。

んでもって、緊急回避のやり方はレバーを引きながら（上昇しながら）スピードレバーをハイに入れれば（アフターバーナーを使用すれば）OKだよ（現在出回っているきょう体には、このレバーは、付いてないが、新しく出荷されるアフターバーナーにはオプションとして付いているものもあるぞ）。



▶ここはボーナスステージ……のハズなんだけど、ミョーにムズイのだ。



◀おっとっと。アブないアブない。



▲誘導ミサイルに追っかけられながら誘導ミサイルを撃つってのもねえ……。



▲んでもって、こっちが撃ったのはとっとと敵に当たり、敵のはまだ追いかけてきたりして……。



▲ドヒョーじゃなかったガチョーンでもないし……なんだっけ？



◀あ、TAKE ON／だった。危なくなるとなぜかTAKE ON／の顔が画面に浮かび上がってくるんだよねぇ?!

風に乗って、ビュンビュンステップ！

アフターバーナーにハマッて、全ステージをクリアしたり高得点をめざすのもいいけど、それって本質的なものから外れてると思うんだ。

確かに後半のステージは敵のフォーメーションや、後ろからの攻撃がすごくて、一度は経験してほしいと思うけど、それよりも、青い大きな空で広い大地を見つめながら飛ぶ素晴らしさ、そう快さというのをぜひとも感じてほしいと思う。

なんたってアフターバーナーは（広い意味での）シミュレーションゲームなんだからねっ！

いーよーわかんねーよーとドヒョーにゴメン！

今回の記事はテストバージョンをもとにして書いたものなので、実際のアフターバーナーとは違うかもしれないけど、どうかそのへんは大目に見てやってください。んでもって、このテストバージョンのアフターバーナーはとっくに出回っているので機会があったらぜひやってみてね。実際にやってみないと、このゲームのすごさはわからないんだから。

それともう一つ。アフターバーナーのダブルクレイドルタイプにはハンドルの下あたりにイヤホン端子がついているので、ヘッドホンを持っていって聞いてみるといいよ！ 旋回するときやアフターバーナーを使ったときの音なんかが、BGMと重なって脳ミソにガンガン響いてくるんだから！ よりいっそうこのゲームにのめりこめること間違いなしだぞ！

てなわけで、いろいろとお世話してくださったセガ宣伝部の飯田さん、電話での質問に親切に答えてくださった長谷川さん、一回しかやれなくても文句をいわずにいてくれたTAKE ON！さんと芋吉さんに感謝の意を表して、おしまい!!



▲ロールシザースのとちゅう。でもよけられそうもないなぁ。


▲このへんまでくると、息つくヒマもなくなってくるのだ。



▲あれっ？ 自機がいない!? じつは死んでたりして……。

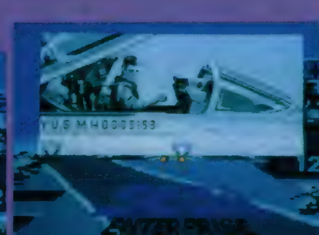


▲後ろから敵機と誘導ミサイルにはさまれたぁ!!



▲敵機はいないんだけど、なんとなく街を壊してみたくなった来夢来人でした！







んでもって無事に帰艦するとめでたくエンディングになるわけだ。

超先取り!! YASのマークIII大作戦

今回はなにしろセガ特集だからして、マークIIIの新作コーナーもドーンと増ページ。しかもオールカラーでお送りしよう。担当は、最近BEEPマシン室の住人となった"ミスター動態視力"ことYASだよ〜ん!!

先取り報告者／YAS



覇邪の封印

パソコン版でおなじみRPGのヒット作が、2Mカートリッジに生まれ変わった／ スケールでっかいぜ//

©KGD／アスキー

ウルトラ倶楽部

このところ連日、ビデオに録っときゃいいものを、ついつい深夜の「ウルトラ倶楽部」(関東地方のみの放映)なる番組を見続けてしまっている。おかげで、昼間は眠くてほとんど仕事にならないありさま。やめようとは思っているんだけど、もうクセになっているので、なかなかやめられない。

こうして今日も私は、マシン室の片すみで生ける屍と化してしまうのであった。ペンペン。

そんなわけで、どうも、ウルトラ倶楽部にハマッているYASどえ〜す。今月は、パソコンゲームからマークIIIに移植された注目作"覇邪の封印"を、序盤戦の攻略も含めて、徹底紹介していきたいと思う。



⬆ゲームスタートは自分のキャラクターの名前を入れるだけでOK。カッコイイ名前をつけよう。

ハジャ!?

なんせ頭がボケナスと化しているので、人とまともに応対できるわけがない。「ハジャノフウイン」と聞いて、「マハラジャノフウイン」とか「忍者ハジャ丸君」などと、くだらないギャグを飛ばしてしまったほどだ(ホントにボケてるな、こいつ)。

さて、こんなやつはほっといて、さっそく本題に入っていきまっか。ご承知のとおり、このゲームは昨年から今年にかけて大ヒットしたパソコンRPGからの移植作。パソコンユーザーなら、一度は名前ぐらい耳にしたことがあると思う。じつは、ボクの好きなゲームの一つでもあるんだ。



⬆スタート地点。まん中には城が見える。まずは、ここに入ろう。

といっても、「ボク、パソコン持っていないから知らないよん」とか「ハジャ? そんなの見たことも聞いたことも食ったこともないぞ」なんていうマークIIIユーザーも多いと思うので、かんたんではあるがストーリーを紹介しておこう。

「これは、我々の住んでいるこの世界とはまったく異なる世界の物語である。多くの国々のなかに、『聖アルカス公国』があった。

この国には、『先史の勇者イアソンが、異次元との通路に命をかけて封印をした』という内容の伝説があった。しかし、この伝説を知っている者は無に等しかった。

その無知がたたってか、誰かが、こともあろうにその封印を取り去ってしまったのである。野原には異次元の怪物が徘徊し、国民は不安な毎日を送った。

ところで、アルカス王家には一つの言い伝えがあった。『この世界のどこかに異次元との通路を塞ぐ方法が隠されており、先史の勇者イアソンのみが、唯一それを手に入れた』と。

長老たちは、言い伝えの地を求めるべく、一人の若者を選び出した。かくして、若者は人々の希望を背負い旅立ったのであるが……」

パソコン版との違いと特徴

パソコン版との違いといえば、まずマップとキャラクターだろう。なにしろマップ、キャラクターとも、約2倍あるってんだからすごい。

マップときたら、広いうえに原作とは町の配置がまったく変わっているので、ちょっとやそっとでまわりきれるシロモノではないぞ。キャラクターにしても、2倍ってことは、つまりマークIII版で出てくるキャラクターの半分はオリジナルキャラってことだよね。

このことだけでも、パソコン版とはまた違った楽しみ方があるってワケだ。ワクワク。

他には、画面構成。パソコン版は少々見づらかったのだが、とても見やすい構成になった。アイテムは常時表示することをせず、アイテムウインドーを開くという形にしたことで、非常にすっきりした。他にも違いはあるけど、細かくなっちゃうので省略しとこう。

さて、このマークIII版の大きな特徴といったら、なんといっても初の『2Mバックアップカートリッジ』!!

バックアップカートリッジっていうのは、電池が内蔵されていて、電源を切ってもセーブしたプレイ内容を記憶していてくれるというものなんだ。これによってパスワードを紙に写して、ヒーヒー言いながら入力するという作業はいらなくなったってわけだ。

しかも、ファミコンやパソコンのディスクと違って、セーブは一瞬で終わるので、せっかちな人には涙が出るほどありがたいね。

そしてマークIII版も、オマケとしてオリジナルマップとメタルフィギュアまで付いてしまう。まさに、いたれりつくせりってやつだね。

このリアルなマップを見ながらプレイすると、実際に地図を片手に旅をしている気分になっちゃう。ホントだよ。



↑城の中では、王様が話を聞かせてくれる。こいつは、よーく覚えておこう。



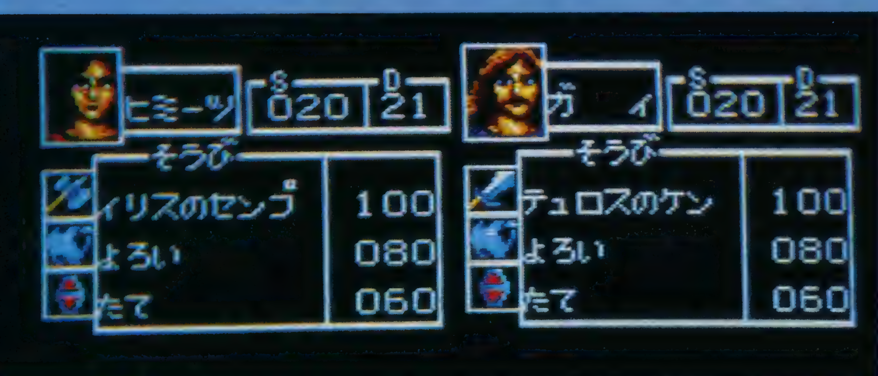
↑町に入って一番近い家に入ると、その町の名前や特徴を教えてくれるぞ。



↑海を渡ると背景も変わる(もちろん、〇〇がないと海を渡ることはできない)。



↑ここは武器のお店。店によって、売っているものが違うんだよーん。



↑キャラクターウインドーを開いた。装備欄の数字は、その武器の耐久度だ。

さっそくキミも旅立とう!

さあ、いよいよゲームを始めるわけなんだが、スタートするのはいたってカンタン。だって、名前を入力するだけでいいんだもん。

このゲームの目的は、最強最大の敵テラリンから「覇邪の封印」を取りもどし、この世界と異次元の世界を結ぶ通路に、再び封印をすることだ。

とはいっても、ゲームスタート直後の主人公は、ただ「封印してこい」と言われているだけなので、さしあたって何をすればいいのか、皆目見当がつかない。しかたがないので、とりあえずスタート地点の近所をうろつくわけだ。

だからといって記事のほうまでボヤッとしてるわけにはいかない。読者の方には、この間を利用して画面の説明をしておこう。

まずメインスクリーン。自分と背景が映っている。背景は荒涼としていて、いかにも何か出てきそうだね。そして、自分の頭のわきには妖精がひらひらと舞っている(バグ猫たいにゃんのルーラってこんなかっこしてるのかな?)。この妖精は、まわりの状況やメッセージなどを教えてくれる。要するにガイドさんってわけだ。

右上には、マップ画面がある。これは5×5ブロックで、中心の正方形が自分だ。地形の違いは色や形の違いで表されるので、覚えておこう。また、洞窟の中では見える範囲が小さくなるので注意!

お次に、左下の2本の棒を見てくれ。上は経験値、下は体力を表している。敵を倒す、またはダメージを与えることにより、経験値のメーターが伸びていく。そしてこれがいっぱいになると、体力MAXや攻撃力、防御力などがそれぞれ上がっていくんだ。

キミのパラメータの下が広く空いているけど、ここにはあと3人分のデータが入る。そう、このゲームはとちゅうで仲間を救出して増やしながら進んでいくんだ(いやあ、RPGって書くことが多いなあ)。このことに関しては、あまり突っこんだことを書くとゲームの重要なヒントになっちゃうので、詳しくは触れないでおこう。

あと、右下のワク。これは上から順に、持っているお金、薬、キバ、知名度となっている。

お金の単位はゴルダ。ジャンジャン貯めてくれ。

薬は、傷ついた体を治療するために使う。20個まで持つことができるけど、1つでもかなり回復させることができる。町で5個200ゴルダで売ってるよん。

キバ。これはなかなかおもしろい発想で、モンスターを倒すと何個か手に入る。これは、モンスターを倒したという証明になり、持っていると何かと便利なアイテムだ。町で賞金に換えてくれるし、ある○○に何本か持っていくと、○○と交換してくれたりする。

さて、最後の知名度。ちょっとわかりにくいかもしれないけど、要するに心の善悪を示すパラメータなんだ。プラスで善、マイナスだと悪名高いということになる。

めったやたらに殺しまくったりして知名度がマイナスになると、メッセージをくれるべき人が逃げちゃったり、特定の村の出入りを禁止されちゃったりして(まるでSHOTANだな)、損をしてしまうんだ。

つまり、〝ザナドゥ〟のカルマみたいなものだね。つねにプラスにしておけば、何かといいことがあるってことさ。

これだけわかれば、ゲームは始められる。さっそくキミも、スタート地点にあるお城に入ってみよう。すると、王様が話しかけてくるはずだ。

このゲームでは、人に話しかけられたら、その内容を必ずメモしておくことが必要だ。会話をメモしていくうちに、次に何をすべきかが、おのずとわかってくるからね。

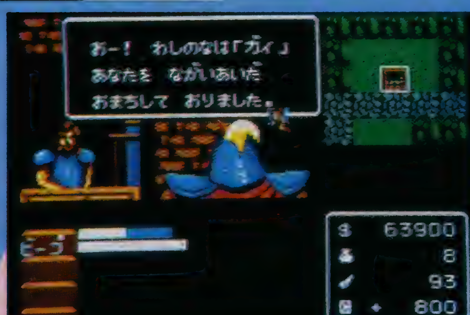
どうやらこの王様は、ゲームの目的を教えてくれているようだ。そして、最後に「コサーマを探すがよい」と語る。つまり、キミの第1段階の目的は、コサーマ探しに決まったわけだ。

それじゃってんで外に出たものの、当然敵が行く手をはばんでくる。しかも、強いヤツが多い。スタート直後の体力では、命がいくらあっても足りない。ここは、ローバル(一番弱い敵)だけを相手にすることとしよう。こいつは弱いからけっこう勝てるが、自分もかなりのダメージをくらう。

体力が危なくなったら、すぐ町に逃げこもう。城から南に少し行ったところにあるぞ(もちろん、他



⬆ここで、ある条件を満たしてから呪文をとなえると……。

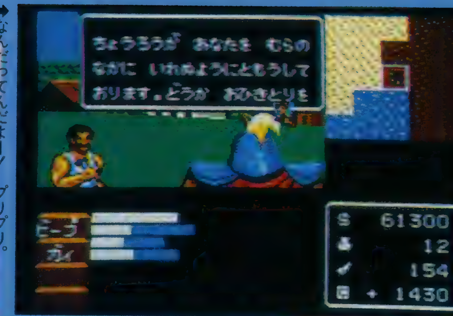


➡ヤッター! 苦労のかいあって、1人目の仲間が見つかったぜ。



⬆で、こんな具合についてきてくれるんだ。


⬆敵に出会う場所の地形によって、背景の様子が変わる。キレイだね。



➡なんだってんだよ！　プリプリ。

にもたくさんある)。ここでキバを金に換えてもらい、まじない師に治療してもらおう。

これを何度か繰り返すと、経験値がフルゲージになって、体力等が上がる。こうしてレベルが上がったら、徐々に強めの敵を相手にしたり、遠出をしてみよう(その前に必ずセーブすること)。敵が強ければ強いほど、当然キバや経験値は多く手に入るぞ。

そんなこんなで、序盤戦は筋力アップと金かせぎに精を出そう。

他にもまだ……

ホント、他にもまだまだ書かなきゃいけないことが山ほどあるんだけど、今月はとりあえずおしまい。最後に、プレイした感想を少ししゃべらせてもらおう。

まず、**スンゲ〜〜よくできてる。**はっきりいってパソコン版を上回ってるね、こりゃ。パソコンやっててちょっと不便に感じたところなど、見事に改善されていて、全然違和感なくプレイできる。コマンド入力もスピーディーだし、ストーリーや骨組みもしっかりしている。だから、「あ〜あ、かったるいからもうやーめた」なんてことがない感じだ。

場面ごとに音楽も変わるし、それがまたメチャクチャいいんだ。もちろんFM音源対応!!　マップとメタルフィギュアのオマケもカッコイイぞお!!

こんなスンゴイ(スゴイじゃなくてスンゴイなのだ)ゲームがマークIIIでできちゃうなんて夢みたいだ。もう、どの要素をとってみても某ドラクエの上をいく出来だぜ(少なくともボクはそう思う)。

と、ベタボメしたからには、BEEPとしても責任を持ってフォローしなくちゃなるまい。リクエストが多ければ、同時進行プレイレポートや読者質問箱なども開設するぞ。

セガユーザー乞うご期待!!

P・S　初めての取材でお世話になったNさん、また家に遊びにきてくださ〜い！(コラッ、誌面を私用に使うんじゃない！)

END



⬆ガーン、死んじまった。だって、いきなり強いんだもん。

登場キャラクターの一部だよ〜ん!!



超先取り!! YASのマークIII大作戦

ワールドサッカー

最近のセガの人気路線、スポーツゲームの新作が登場だ。PK戦のカッコよさは並じゃないぜい！





▶国を選択すると、その国の国歌が演奏されるんだよ。

▼さあ、試合開始。視点はテレビ中継と同じ感じだね。





▶スローイン。両チームとも同じポーズで待ってるのがオカシイ。

▼ゴールキックもおろそかにすると、いきなりシュートされちゃうぞ。



▼コーナーキックは得点のチャンス。直接はねらえないけどね。



セガ特集は続く

セガ。というわけで（どこかで聞いたイントロだなぁ）、セガ特集はまだまだ続くぞ。なんてったって、今回は自分のコーナーができちゃったものだから、「がんばらねば！」と思って、ユンケル数本をイッキ飲みしながら書いているんだ（おかげで、鼻血が出ちまったい）。

さて、ここのエリアでは、今盛んに（？）TVコマーシャルをやっている〝ワールドサッカー〟を紹介していこう。ワールドサッカーといっても、世界のコンピュータ回線にもぐりこむことではないぞ（それはハッカーでしょ！ こいつまだボケてるなぁ……）。

戯れは終わりじゃ

さて、さっそくプレイしてみた。そしたら、こりゃ任○堂のサッカーそっくり……といいたいところだが、ボールの取り合いが、任○堂のよりずっと激しいぞ！

だって、ボールを受け取ってもドリブルしていられる時間がほとんどないんだもんね。のうのうとドリブルしていようものなら、すぐ横からボールを奪われて、速攻を決められてしまう。こんな連中に対抗するためには、操作法やゲームの進め方を覚えるっきゃないぜっ!!（当たり前のことを言うのに、どこぞのファミマンガのようにきばってしまった）

基本的な操作方法は次のとおり。

まず8方向レバー。これは、選手を動かしたり、シュートのとき方向を決めるのに使う。

次に、㊧ボタン。これの役目はシュートと無差別キックだ。無差別キックというのは、シュートではないんだが、とにかく敵ゴールの方向にボールを蹴るというもの。選手がどちらを向いていてもできる。

㊨ボタンは、パスに使う。実際にプレイしてみるとわかるが、自分で動かせるプレイヤーに付いている矢印のほかに、もう1つ矢印がある。こいつにパスするってわけ。この矢印が付くキャラは、状況によって変わっていくぞ。

ジョイパッドの操作がわかったところで、今度は基本技を説明しよう。

・ドリブル……ボールを持っている選手をレバーで動かすだけ。ただし、さっきも書いたとおり、モタモタしてるとすぐボールを取ら

れてしまう。

・**パス**……説明ずみ。すばやいパスワークで、敵につけいるスキを与えるな！

・**シュート**……相手ゴールが見えてきたらシュートチャンスだ。ゴールには矢印が表示されていて、レバーで位置を上下に動かすことができる。シュートボタンを押すと、矢印に向かってボールが飛んでいくぞ。

・**オーバーヘッドキック**……なんとこのゲームでは、こんな高等技術が使えてしまう。やり方は、ゴールを背にして高いパスを受けた瞬間に㊧ボタンを押す！　この動きはなかなかキマッていて、しっかりオーバーヘッドになってるよ。

・**スライディング**……これは、いたってかんたん。ボールをキープしている敵選手に突っこんでいけばいいんだ。これで、ザザッとスライディングしてくれるってわけ。でも、方向が悪いと空振りってこともあるぞ。

・**ペナルティーキック**……これはちょっとややこしい。㊧ボタンを押しながら方向レバーを動かすと外側のエリアへのシュート、ボタンを押さずに方向レバーを動かすと内側（ゴールキーパーの近く）へのシュートになるんだ。守備側がキーパーを動かす要領もまったく同じだよん。わかったかな？

ほんじゃ、やってみっかな。モードはなんと4種類もある（驚くほどではないか……）。普通の試合とペナルティーキック・コンテストが、それぞれ1人用と2人用あるってわけだ。

ペナルティーキック・コンテスト、つまりPK戦は、さっき説明したペナルティーキックを両チームが5本ずつ行い、ゴールした数で勝敗を争うというもの。オマケみたいなもんだから詳しい説明ははぶき、いよいよ試合の説明に入ろう。

始める前に言っておくけど、このゲームは絶対に2人用のほうがおもしろい。というのは、コンピュータ相手だと、いともかんたんに勝ててしまうからだ（もちろん、コツをつかんでからの話だよ）。

まず最初に、国を選ぶ。参加チームは全部で8ヵ国。写真のとおりだ。国によって強さが違うので、それを考えに入れて選ぼう。オススメは、アルゼンチン、西ドイツ、ブラジルだ（現実に即してるんだよね）。

国が決まったら、いよいよキックオフだ。あとの展開は任○堂サッカーとほとんど同じだから、そちらの経験者なら楽勝。

「んなもん、やったことねえよ」というセガひとすじの人には、ボクがちょっとばかしコツを伝授しよう。

①ドリブルより、パスでボールを進めよう。

②ゴールが見えたら積極的にシュート！　ゴール付近には敵が多いので、モタモタしているとボールを取られるぞ。

③シュートは確実にしよう。いいかげんなシュートばかりしていてもキーパーにキャッチされるばかりで、得点には結びつかない。

以上の3点に注意していれば、勝つのはそれほど難しくないぞ。

みごと勝利をおさめると、トロフィーを持って喜ぶ勝者のところに敗者が握手しにくるんだ。この場面には、「おお、スポ根！」なんて言いたくなるほど感動するぞ。やっぱりスポーツっていいよなあ。

グレートバスケもやっと出たことだし、これからの季節、セガのスポーツゲームで燃えようぜ!!

P・S　スイカソーダの味について、BEEP編集室では賛否両論。キミはどう思う？

（10月発売予定）



▲ロングシュ〜〜〜トッ！　でも、誰がけったんだろ？

▼こんな近いとこからシュートされたら、取れないよ〜〜〜！





◀激しい戦いの後、友情が芽生える……。男はこうありたいね。



▲何はともあれ、得点したらうれしいのだ。ヤッタゼ!!



◀ＰＫ戦は、とってもリアル。ゴールに成功、失敗したときの、それぞれのアクションが笑えるぜ。



▲キーパー、必死のプレイ。



▲こちらもナイスキャッチ。



▲秘技・オーバーヘッドキック。



▲スライディング（これは失敗）。

●超先取り!!YASのマークIII大作戦

どきどきペンギンランド 宇宙大冒険

手に汗にぎるアクションや感情移入のRPGもいいけれど、パズルゲームも捨てたもんじゃない。往年のヒット作の逆襲だ!!





➡さっ、ゲームスタートだ。ペンギン君は緊張しているのか、手足の出し方がヘン。



⬅タマゴは、ラインより下に落とすと割れちゃう。貧弱ゥ〜!

何時あいつ〜暑い暑い!

暑いよ〜ん。暑くて仕事にならないよ〜ん。これだけ暑いと、脳ミソも腐りやすい。脳ミソってナマモノだから、保存方法をまちがえると、アッという間に腐ってしまうぞ。ボクの脳ミソも、だんだんあまいにおいを放つようになってきた（なんだよそりゃ）。

しかも、編集室に来るとちゅうに通る靖国神社ときたら、夏の間はいつも、セミが数千匹イッキに鳴いている。そのあまりのうるささに、ボクは笛を吹かれたキカイダーのように、「うわあ〜、やめてくれ〜」と叫びながら、編集室に逃げこんでしまうのだった（長い前置きは、いーかげんにしろ!!編）。

ドキドキ!

というわけで、「どきどきペンギンランド」なんだけど、写真見て何か気づいた人もいるかもしれないね。そう、以前全機種対応で売られていたゲームのマークIII専用バージョンなんだ。

といっても、ボクは前作をまーったくやっていない。で、比べるということはできないけど、とりあえず内容とちょっとした攻略法を紹介していくからね。なんてったって今回のは「宇宙大冒険」だもんね。スケールがデカイぜ!! まさに「コズミックな思索」ってやつだね（そりゃコナミでしょ!）。

おっと、そんなことはどうでもいい。まず、何をすればいいのかっていうと、タマゴ（ペンギン君のタマゴかどうかは不明）を地下深くにあるペンギン基地まで、無事に送りとどければいいんだ。

しかし、地下は岩（氷?）が複雑に入り組んでいて、しかもなぜか、おそろしい白クマが徘徊している。

そこで、運び屋であるペンギン君は、ない智恵をしぼってなんとか無事にタマゴをとどけようと挑戦するのだが……さて!?



⬆こんなもんを地下の基地まで運ばにゃならんとは、しんどいぜー。

ルールは複雑……でもないぞ

さっそくルールを説明していこう。これがけっこう複雑で、覚えるのが大変かもしれない。しかし、いいかげんにやっていてはクリアはおぼつかないので、しっかり押さえておこう。

まず、ゲームを始めるとわかるんだけど、タマゴの真下に横棒がチラチラ光っている。これは、タマゴを落とせる限界ライン。このラインより下に落とすと、タマゴは割れてしまうぞ。

次に、タマゴの両側にブロックがあるときに上に乗っても、タマゴは割れてしまう。左右どちらかが空きスペースなら、どんなに思いっきり乗っかっても、コロコロところがってくれるんだけどね。これは、落ちついてプレイすれば何でもないんだけど、ついうっかりってことが、けっこうあるぞ。

そして、問題の白クマ。こいつは、タマゴは割るわ、ペンギンはなぐるわで、とんでもないやっかいものだ。しかも、ペンギンを気絶させるのに成功すると、「ザマ



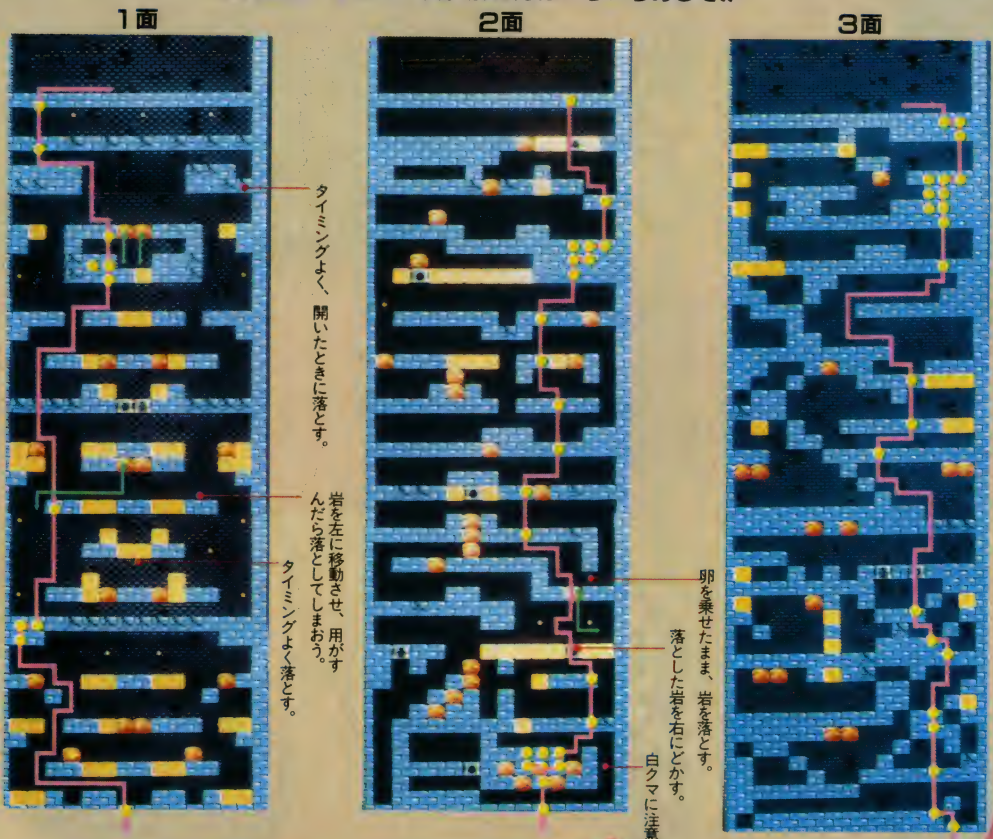
⬆「ボカッ!」とパンチ……。



⬆イェイイェーイ!

1～3面ルートマップ

これはあくまでも一例。解き方はいろいろあるぞ!!



●凡例
卵のルート
掘る部分
岩を移動させるルート



➡やばい！ このままではタマゴが危ないぜ！

ーミロ、オレノカチダ」と言わんばかりに、Vサインを出して喜ぶ。ギャラリーにとっては楽しいかもしれないが、プレイしている本人は非常にムカツク。

やっかいものはまだいるぞ。一定時間たつと登場する鳥だ。

タマゴを同じ場所に置きっぱなしで戦略を練っていると、突然こいつが出現する。そして、タマゴの真上にくると、棒のようなものを落としていく。もちろん、ほっとけばタマゴに当たって割れてしまうので、防ぐためにタマゴを動かすか、棒をキャッチしなければならない。けっこう神経使うぞ。

ブロックあれこれ

ゲームを進めるには、ブロックの形、性質も覚えておかなければならない。これから説明することをよく頭にたたきこんで、計画的にタマゴを落としていこうね。

・**ノーマルブロック**……単なるブロック。一発で崩せるので、順序をよく考えて崩していこう。

・**ひび割れブロック**……タマゴを乗せると同時に崩れ、タマゴを下に落としてしまう。しかし、いったん止まったことになるので、限界線は下がり、一応は安心。

・**ハードブロック**……破壊不可能。意外にイヤラシイところにあるぞ。

・**移動ブロック**……同じ場所を行ったり来たりしている。タマゴを乗せて運ばせることもできるぞ。

・**出たりひっこんだりブロック**…その名のとおりのことをする。一番大きくなったときだけ判定があるから、タイミングよく乗せよう。

・**タマゴ模様のブロック**……タマゴだけが通れるブロック。横からつつくと、コトッと落ちるよ。

・**ペンギン模様のブロック**……ペンギンだけ通れる。このブロックの上で、崩しボタンを押そう。

・**火柱**……タマゴももちろん割れるが、ペンギン、白クマまで殺してしまう。タイミングよく通ろう。

・**岩**……横からつつくか下から頭突きをすると、下に落ちる。うまく使えば白クマも殺せるし、タマゴの台にもなってくれるよ。

作れるぞ

セガではひさびさのパズルゲームなんだけど、今回はなんと、コンストラクション機能がついている（つまり、自分で面が作れる）。バシバシ作って、よりいっそう楽しんじゃおう。キミが作った面を友だちにやらせて、「どうだ、できないだろう。カカカッ」なんてのもおもしろいだろうね。

このゲームの攻略法の一例として、1面～3面のボクなりの解法もバッチシ載せてみたので、そちらも参考にしてほしい。

見かけによらず奥が深く、秋の夜長にジックリ楽しむのにピッタりのこのゲーム、もちろんFM音源対応だぜ!!



⬆やったね！ これで面クリアだよ。



⬆白クマは、こんなふうに殺すこともできる。

SDI

●超先取り!!YASのマークIII大作戦

画面は開発中の……



独特な操作方法と内容のアブナさで、ゲーセンでも話題の1作。完璧に近い画面の再現度は驚きだ。発売が待ち遠しいぜ！

ムムムッ!?

今回、幸運なことにマークIII版"SDI"の画面をカメラに収めることができた。開発途中バージョンとはいえ、思わずうめき声を上げてしまうほどだったぞ。

その内容はというと、自国に迫ってくる無数の核ミサイルをSDI（ストラテジック・ディフェンス・イニシアティブの略。戦略防衛構想）を用いて迎撃してしまおうという、いかにも世紀末を思わせるゲームなんだ。

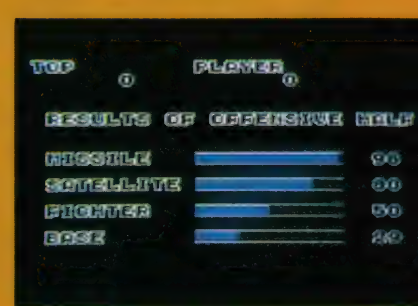
グラフィック!?

写真を見てもらうとわかるけど、ビデオゲーム版にとても似ているんだよね。まあ、もとがワリと地味な画面構成だったってこともあるけど、けっこういい感じ出してるでしょ？

電源が入ってオープニングデモが始まったときなんか、「へぇ〜、なかなか」と、叫んでしまったほどだもん。

気になる操作法の謎!?

ビデオ版では、トラックボールと変ちくりんなレバーにボタンがくっついたもので操作していたんだけど……。マークIIIではどうなるんだろう？ ゲゲッ！ セガ開



⬆う〜ん、ビデオゲーム版と似てるなあ。



⬆数リコのオープニングデモ、地球もいつかは――

発部の人は、普通のマークIIIのパッドで操作してるう⁉ というわけで、ちょこっと説明してもらったので、聞いたとおりに紹介しておくぞ。

まず、㊨ボタンは弾。これはわかるよね。これで核ミサイルを撃ち落とすんだ。自機が発射した弾は、着弾点付近で爆発し、少し広がる。この広がっているところに



➡うう っ！ 1発でも逃がしたら、たちまち地球は○斗の拳の世界に……。



⬇背景に見とれていたらこんなに逃がしちゃった。マッテクレ～！



⬆隕石群の中での戦闘。操作法と難度とで、頭の中はドキドキパニーック！



⬇画面はとってもキレイ。でも、操作法はメチャムズ！



➡さあ、敵ミサイルが大量に飛んできたぞ～。ドキドキ。

敵ミサイルがあれば、誘爆させることもできるんだ。うまく使おう。

問題は、㊧ボタンの役割だ。方向レバーを動かす際、㊧ボタンを押してない状態では弾の照準が動く。そして、㊧ボタンを押しながらだと、自機が動くという仕組みになっているんだ。

わかった？ なんとなく頭でわかっていても、実際プレイしてみると難しいんだ、これが。もっとも、ビデオ版のほうもほとんどパニックだったけどね。

ただ、この操作法はあくまでも「開発中なので、とりあえずそうしてある」ってことなので、今後変わるかもしれない（マークIII用トラックボールは、無理なのかなあ?）。

そこらへんのことも含めて、完成版ができしだい、もう一度ちゃんとレポートすることを約束しておいて、とりあえず今月はここまで。

多少ムズくても画面が似てるってだけでワクワクするこのSDI、これはもう、ビデオ版で練習しておくっきゃないぜ！ デンデン（最後に擬音入れるの好きだなぁ、オレって……）。

エイリアンシンドローム



⬆まずは、仲間を救出する通常画面。なかなかかきてるぜ。

ガッチョーン（古いねえ）！ 以前からウワサが飛びかっていたマークIII版〝エイリアンシンドローム〟の画面も、ついに拝むことができた。とはいっても、今月はとりあえずこの2枚の写真だけでガマンしといてもらおう。

なんてったって、まだ開発初期段階だから、ボクが取材に行ったときには、ホントに「ただ画面が出た」だけだったんだ。だから、あまり詳しいことは書けないんだけど、写真を見たかぎりでは、なかなかきてるんじゃない？

ビデオ版同様のオドロオドロしいブヨブヨケチョケチョグラフィックス、とまでいくかどうかはさすがに断言できないけど、なんとなく感じは出てるよね。ビデオ版の内容については、すでにビデオゲームラボのページで、TAKE ON！大明神が解説している。ぜひ、そちらを参考にしてほしい。

まあ、この調子なら、なかなかおもしろいものができるんじゃないかな。マークIIIならできると、ボクは信じている（個人的には、ぜひとも、あのやられたときの叫び声を再現してほしい）。

ブキミさが快感と化す、このエイリアンシンドローム。SDIと並んで、この秋期待のゲームとなりそうだ。デロデロリン……。



➡顔面だよん。今回はこれで……してちょー。

超先取り!!YASのマークIII大作戦

ナスカ88

いよいよベールを脱いだ新感覚のアクションRPG。そのタイトルからすると、舞台は古代中南米かな？



➡こうやって、ウサギにお金を渡す（というより投げる）と……。



➡OH！ 金だ金だ!!



⬆味方になってくれましたとさ。こりゃ、気分は桃太郎だね。



⬆ほんでもって、最前線で戦ってくれたりするのだ。

ナンダナンダ!?

「えっ、ナスカ88？ また新しいゲームが出るんですか？」

「いやいや、この前までオーチャムチャムっていってたゲームだよん」

「また名前が変わったんですか!? そんなムチャムチャな……」

「おまえ脳ミソ膿んでるんじゃないの？」

——てなわけで、このページでは、〝エルドラド〟→〝オーチャムチャム〟→〝ナスカ88〟と、開発中にやたら名前が変わっているすさまじいゲームをバッチリ紹介してしまおう。

ウワサによると、このゲームの名前のことで、セガ内部ではスッタモンダの大騒動になっているらしい（ナスカ88も仮称だそうな）。名前ひとつでも、これだけ真剣に考えてくれているセガのその姿勢、まことにあっぱれである。カッカッカ！

（ナンダこいつは!?）



⬆もーえろよもえろーよー、炎よ燃えろ〜！

ナスカってナンスカ？

先月号まで、そのタイトルとともに、このゲームのジャンルも内容もまったく謎だった。今回は、いよいよその全容を明らかにするぞ。

じつはこのゲーム、アクションRPGだったんだ。といっても、アクション90パーセント、ロールプレイング10パーセントくらいの割合で、ロールプレイング部分なんてスポロガムの銀紙程度のものだけどね。

さて、それではカンジンカナメの操作法から。

まず、方向レバー。これはもちろん主人公チャムチャム（これも完成版では、名前が変わるかも。もしそうなったらゴメンナサイ）を動かす。ただ、注意したいのは、斜めにいれたときは、チャムチャムが上または下を向きながら移動するってこと（斜めには向かないってわけだね）。

次に、㊨ボタンを押すと剣を振る。これで、敵をビッシバッシ倒そう。

㊧ボタンは、アイテム選択に使う。押すたびに持ち物が変わるぞ。アイテムを選択した状態で㊨ボタンを押すと、そのアイテムを投げる（または使う）んだ。

ナスカをヤルカ！

このゲーム最大の特徴は、なんといっても一定のキャラに金を手渡して、味方として雇ってしまうってところだろうね。お金を投げつけると「OH！」なんていっちゃって味方になってくれる。そして、グ○ディウスのオプションみたいに、チャムチャムといっしょに戦ってくれるんだ（2人まで）。

味方になってくれるキャラは、ウサギ、ネコ、イヌの3種類。それぞれ味方にするための金額が違う。ウサギは1袋、ネコは2袋、イヌにいたっては4袋もやらない



⬅親玉との一騎討ちシーン。でも、こいつは弱いぜ。


⬆ロバにはニンジンが……、効くわけないっ！今投げてるのはタツマキ。

⬇クリアすると、そのエリアが何地帯だったのかわかる。さて、次なるエリアは……。




⬆川を渡るときは、イカダに乗らないとダメージを受けるぞ。


⬆アリジゴクの沙汰も銭しだい!!

⬇あっ、女ウサギだ。意志の弱いオプションは、見とれて動かなくなってしまう。なんてやつ……。




⬆泉から女神登場。金を渡さないと知らんぷりとはなんてこと！


⬆クセーッ！　おまえら、歯みがいてないな？

⬇この高波にのまれても、ダメージを受けるんだよ～ん。




⬆ウワアッ！　アップアップ。


⬆ウヒャァッ、こんなのよけられるかよ!!


⬆わあ、もうすぐ死んじゃうじゃん。どうすりゃいいんだよー！


⬆コラコラ、仲間割れするんじゃない！　金で味方にしようじゃないか。

と重い腰を上げてくれない。

なお、オプションを雇うのは、少し余裕ができてからにしよう。ゲームに慣れないうちは、自分のコントロールに忙しくて、知らない間にダメージをボロボロくらっていることがよくあるんだよね。だから、まず自分の動きに慣れてほしいんだ。

使いようによっては、オプションだけでも親玉を倒せるし、自分が危ないときには盾にもなってくれるぞ。

さて、ゲームを進めよう。流れとしては、ザコと戦いながら進み、親玉を倒して面をクリアするといった感じだ。ただし、親玉は一つの面に何匹かいて、(わきを通り抜けることもできるんだけど)全部を倒さないと次の面には行けないんだ。だから、親玉をよく観察して、動きをあらかじめ読んでおかないと、こっちが何人いてももたないぞ。

ここで、注意点をちょっと挙げておこう。

まず、どの敵がどのアイテムを持っているかを覚えておくこと。敵によって出るアイテムが違うから、それを把握しとけば、「おっと○○が足りないぞ。それじゃ○○を倒しにいこう」と、ある程度計画的な犯行……じゃなかった、攻略ができるんだ。

次に、その面で使えそうなアイテムは、必ず満タンにしておくこと。それぞれのアイテムは、最高8個までストックできる。ちょっとザコを相手にしてればすぐ貯まるから、労力を惜しまないように。8個貯めときゃ、何かと役立つぜ。とくに金はね。

それから、女神の位置は必ず覚えておこう。

ゲームしていると気がつくんだけど、道のところどころに泉がある。そこに金を投げこむと……、ほうら、きれいな女神が現れて、キミの体力を回復させてくれるんだ。これは重要で、最初のうちは何度もお世話になるぞう。

たまに泉のない面もあるんだけど、そんな面にも女神はいる。探すのには少し苦労するけど、なんかクサイと思ったら、すかさず金を投げてみよう。オプションつけて金のジュウタン爆撃をすれば見つけやすいぞ。

ちなみに、この女神に金以外の武器を投げつけると……。

それにしても暑いねえ

最後になるけど、このゲームは何かヘンだ。いや、悪い意味で言ってるんじゃなくて、なんとなく





↑グチャッとつぶされて、ハクション大魔王のカンちゃんになってしまった。

←大サービス。これが最終面（なのかなあ）。

新しいってことだ。
難度も、最初は高いと思うかもしれないけど、コツをつかんで頭の中で何かがプツンと切れると、ドンドン先に進める。変な表現しちゃったけど、そんな不思議なおもしろみを持ったゲームなんだ。
最終面もなかなか感動もんで、そこに行くと題名の意味もなんとなくわかってくるという寸法だ。気が向いたら買ってみてね。
というわけで、今月のマークIII新作コーナーはこれでおしまい。1人でやったので疲れたよん。それでは、来月号のセガレポートでまた会おう！

なんと豊富なキャラクター

●心強い武器!!●



お金
いきなり！ これは武器じゃないんだけど、ウサギ等を味方にしたり、体力を回復したりと、使いみちはいろいろ。



セイロガン
まだマニュアルができていなかったから、本名がわからん！ これが効く敵は少ない。



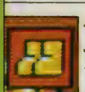
ヤジルシ
ヤリみたいなものでしょ。いろいろな敵に効く。親玉にも効く場合が多いから、なかなか便利。



十字セイロガン
さっきのセイロガンが四方に飛ぶんだけど、効くヤツが少ないから、あまり役に立たないみたい。



ファイヤー
敵に当てると燃え出す。動植物には絶大な威力を発揮する。1、9面で登場。



クツ
ふだんダメージを食う川も、イカダなしで平気で渡れるようになる。ただし、短時間しかもたない。2、7面で手に入る。



タツマキ
3、6面で手に入る。大きく回転しながら飛んでいくぞ。親玉に対して効果大で、1、2発で倒せるぞ。



カミナリ
体のまわりに電磁バリアを張る。これを使っているときは、ほとんど無敵。親玉には触るだけで倒せる。4、10面で入手可能。



ダイナマイト
5、8面で手に入る。爆発している時間が少し長いので、敵を巻きこむことができるぞ。

●つまりはボスだーね●



マヌケライオン
石像が動き出したみたいでなかなかカッコイイが、一番下までおびきよせるとなぜか動きが止まる。そのスキに……。



巨大コーモリ
こいつって凶悪！ 下に降りてくるタイミングをつかんで、降りたところをねらおう。



巨大植物
花を開いたとたん、3、4方向に弾をバラまく。弾をよけて斬りつけるか、ファイヤーで燃やしちゃおう。



超浮遊要塞
こいつ最強！ オプションはバラまくし、受けるダメージは大きいし、オプションの動きが速くて、なかなか倒せないし……。



海幽霊
メルヘンヴェールでこんなのを見かけたけど、こっちはもっと凶悪。もっとも、カミナリを使えば0.3秒で倒せるよん。



凶悪なロバ
子ども（？）を周囲に回しながら、弾をまき散らす。この弾は思ったよりダメージが大きいので、早いとこタツマキでかたをつけよう。

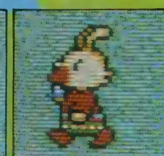
●味方になってくれる方々●



イヌ
金を4袋も渡さないと味方にならないという、なかなかよくばりなヤツ。だが、そのぶん強い。ちょっとやそっとでは死なないぞ。



ネコ
こいつは、2袋で味方になってくれる。そこそこ強いし、値段も安いので使いでがある（なんて非人間的な表現なんだ！）。



ウサギ
金を1袋渡すと味方になるが弱い。殺すと金になる。なお、このページのキャラの名前は、すべてボクが勝手に付けたコードネームなのだ。

●いわゆるザコの面々●



正面カメ
こいつにヘタな武器を使うと2匹に分裂する。で、やっつけると、片方はセイロガン、片方はヤジルシをおいていく。



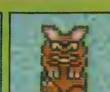
痛い草むら
なにげなく生えているんだけど、触れるととっても痛い。こいつはファイヤーで燃やしてしまおう。



ハカイダー
遺跡の見張りロボット。こいつは重要で、倒すとその面のスペシャル武器をおいていく。誘導ヤリの攻撃は、けっこう手ごわい。



ハエーハエ
画面を大きく飛び回って、弾をまき散らす。一撃で死ぬが、剣がなかなか当たらない。わりと要注意。



テレポートウサギ
つねに自分の近くにワープしてくる。しかし弾は撃ってこないので、軽く斬りきざんであげよう。



ベシ
大昔のマンガ「モーレツア太郎」に出てきた「ベシ」に似てる（とことん古い！）。最弱で金をおいていく、おいしいキャラだ。



情けないドラゴン
ちょっと見ただけじゃ何だかわからない、得体の知れないヤツ。フラフラ飛びながらスパスパ弾を出してくる。ほっとくと強い。



ジャンプカメ
ホイホイッとジャンプしながら近づいてくる。ジャンプ中は斬れないので、着地したときが勝負。無理に相手にしないほうが……。



フライングカブ
おっ、こんなところにカブが飛んでいる、とかいって食おうとしないように。殺さないとどこまでもつけあがるヤツ。



ツボ
広がったり伸びたりする変わったツボ(に見える)。こいつには珍しくセイロガンが効くぜ。



弾を出すサボテン
ただのサボテンだと思ってそばを通り過ぎようとすると、いきなり撃ってくる。はっきりいってひきょうなヤツ。



アリジゴク
いきなり地面から出てきてパクパクッ。アリジゴクのくせに巣を作らないので飢え死にしたりして（んなわけないか）。



はさみモアイ
こいつはオドロキ！ 通ったとたん、ガガガッて閉じちゃうんだもん。ちなみに、これにさわると一撃で死んじゃうよん。



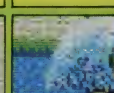
女神
毎面、どこかにひそんでいる。金を投げつけると現れ、体力を少し足してくれる。しかし、その他のアイテムを投げつけると……。



火を吐く石像
なんでもない石像だと思ったら、いきなり火を吐いてきた！ 初心者は、どうしても火に当たってしまうだろう。



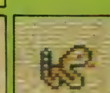
ウシダンボ
ウシに羽が生えて飛んできたようなヤツ。上下に蛇行してくる。けっこうカタイが、カミナリを残していってくれる。



高波
画面横からいきなり迫ってくる。もちろん当たるとダメージ。こいつをやっつけることはできない。



女ウサギ
こいつに出会うと、オプションの動きが止まる。イマイチ何のために出てくるのかわからない。金を渡すとさっさと逃げる。



分割民営化ヘビ
最初1匹かと思ったら、じつはたくさん重なっていたというインケンなヤツ。動きはトロイので、なーんでもない。

きみの悩みを周辺機器情報で解決する

セガ人マークIII "周辺機器"人生相談

カウンセラー/銅指

Q1 カサカサ声で悩む

ボクは変な声で悩んでいます。ハスキーボイス、と言えば聞こえはいいんですが、じつは単なる「カサカサ声」。なまじ容姿がいいだけに、かえって友達みんなにバカにされています。どうしたらよいでしょうか?

(長野県・瀬賀 標三)

A1 音源パックでトレーニング

キミは「カサカサ声」で悩んでいるんだって? でも大丈夫。そんなキミにピッタリのマークIIIの周辺機器が発売になるんだ。その名も「FMサウンドユニット」!!

これさえあれば、誰でも先月号のソノシートぐらいの声で歌えるようになるぞ!

その秘密は、YM2413というFM音源チップ。これは、な、なんと9重和音が発声可能な石で、しかも音色だって、キミのようなPSG声では及びもつかないほど豊富なんだ。

なお、アウトラン以後のソフトには、FM音源対応プログラムが入っているものが増えそうだ。

これでキミの悩みも解消だね! 予価7000円。9月末発売予定。

Q2 手がふるえる

シューティングが得意な高校3年生です。とくに連射モノが得意で、指を「ケイレン」させて、1秒間に20発ぐらいは弾を撃てる…のはいいのですが、その反動か、実生活でも手がふるえて困ります。ヒドいときには字も書けないほどふるえます。これでは大学受験ができません。どうしたらいいでしょうか?

(北海道・ふるえる受験生)

A2 連射ユニットをつけなさい

なるほど、キミも高橋某にノセられたクチだね。そーゆー人が多いんだなぁ、最近。

でも、そんな人でもセガは見捨てちゃいないぞ! 今度発売になった連射ユニット「ラピッドファイヤー」をマークIIIとジョイスティックの間に差し込めば、ケイレンやコスリをしなくても連射が可能になるんだ。差し込むだけだから、もちろん改造は不要だし、セガ対応のコントローラーなら、どれでも使えるんだ。

キミも、ケイレンをやめて、このラピッドファイヤーを使えば、いずれ手のふるえもおさまるんじゃないのかな? ただし、リハビリは必要だけど……。



Q3 うすっぺらな人間

ボクは、よく他人から「おまえはうすっぺらな人間だ」と言われます。この間も、彼女にそう言われてフラれました。

何を指してそう言うのかはわかりませんが、人がそう言うのなら、それが正しいのでしょう。

こんなボクに、どうかよいアドバイスを!

(東京都・ピョン吉)

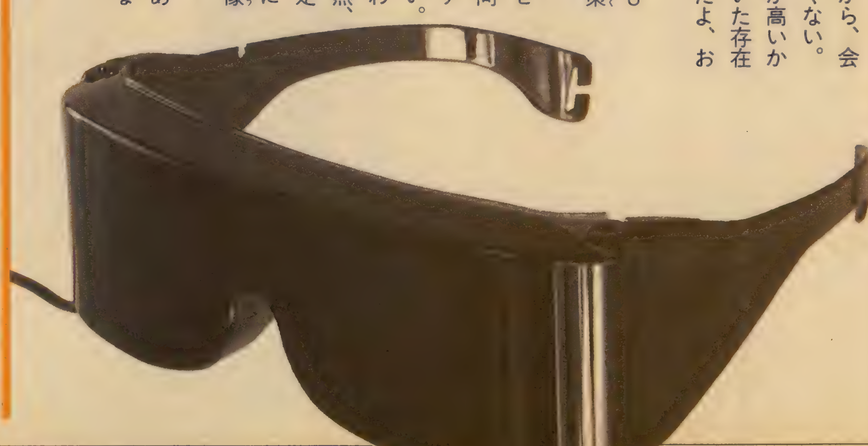
A3 3Dメガネで厚みをつけろ

いるんだいるんだ、そーゆーヤツ! 雑誌の受け売りとか流行の文句でしかしゃべれないから、会話してもちっとも楽しくない。そのくせプライドばっかが高いから、結局、仲間内でも浮いた存在になってしまう……そーだよ、お前のことだよ!

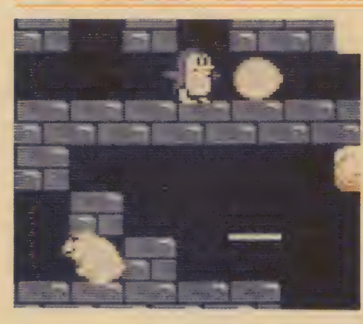
と、冷たく突き放してもしょうがないから、解決策を考えよう。

ここだけの話だけど、セガでは今、ファミコンの向こうを張って「3Dシステム」を開発しているらしい。まだ発売するかどうかもわからない状態だから、当然、価格・発売時期ともに未定だ。しかし、これが発売になれば、迫力ある立体映像がキミの家で楽しめる! となれば、キミも立体感ある(厚みのある?)人間になれること間違いなし!?

発売が待ち遠しいね。



どきどきペンギンランド "エディット画面制作キャンペーン"



8月末発売のマークIII用ゲーム「どきどきペンギンランド(宇宙大冒険)」は、エディット機能付きのパズルゲームだ。セガでは、このゲームの発売を記念して、キミたちの作ったエディット画面を募集する。美しい面、ユニークな面、難しい面などの部門別に表彰し、賞品も進呈。

キミの作ったエディット面を写真に撮り、BEEP編集部内「どきどきペンギンランド・エディット画面制作キャンペーン係」まで。

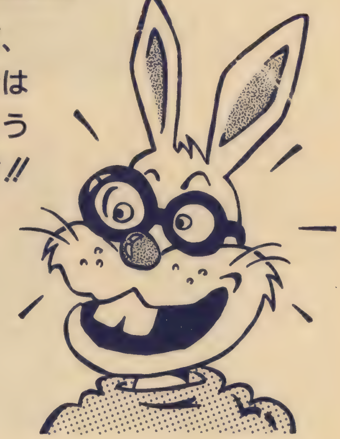
Dr.オガトモの

体感ゲームきょう体解剖講座

体感ゲームといえば、セガ！ セガならではの体感ゲームのきょう体を歴史順に追うぞ!!

by 来夢来人





ひかる、ひかるセガ！セガ！まわる、まわるセガ！セガ！

来 こんにちは！ 来夢来人です。今月はセガの特集ということで、セガの体感ゲームを大解剖いたします。なお、解説にDr・オガトモさんをお招きいたしております。

こんにちは！ Dr・オガトモさん！

オガ ……。

来 あ、Dr・オガトモさんはまだウサギのままだったんだ。ウサギよウサギ、Dr・オガトモになーあれ！

オガ フォッフォッフォッフォッ。こんにちは、来人くん。

来 こんにちは！ Dr・オガトモさん！ 今月は、セガの大特集ということで……。

オガ うむうむ、体感ゲームについてじゃな。そもそも、体感ゲームというのは、体全体で感じることのできるゲームのことじゃ。今までのゲームは、視覚と聴覚をおもに刺激して、脳あるいは、反射神経に興奮を与えておったのじゃが、体感ゲームでは、きょう体自身が動くため、視覚、聴覚の他に平衡感覚、さらに身体全体にかかる重力によって全身の神経を刺激することができるようになったのじゃよ。

来 なるほど、脳に与える興奮がより高密度になるというわけですね！

はしる、はしるセガ！セガ！うたう、うたうセガ！セガ！

来 それじゃあ、体感ゲームを発表順にひとつひとつ解説してもらいましょうか。

オガ 体感ゲームの第一弾はハング・オンじゃが、これはエンデューロレーサー、ハング・オン2と同じく、プレイヤー自身がきょう体を動かすタイプじゃな。

来 ハングオンは、きょう体を傾ける角度によって曲がりかたが変わるんですけど、慣れないとなかなか体重移動がうまくいかなくて、両足を着けてやったりという人も多かったみたいですね。

オガ 確かに、かなり練習しないと両足を着けずに上手にプレイするのは難しいのう。

来 でも、本当に楽しくプレイするんだったら、やっぱり両足を着けないほうがいいですよね。

オガ うむ。そのほうが、よりリアルに体感できるのは確かじゃ。

来 で、ハングオンの次に登場したのがスペースハリアーなんですけど。

オガ うむ、具体的にハング・オンとの違い（きょう体においての）を述べると、ハング・オンの場合はきょう体を動かすことによって画面にある自分のキャラクターが動くのに対して、スペースハリアーは画面のキャラクターを動かすことによってその動きに連動して、きょう体が自動的に動くようになっておるのじゃ。

来 それに、ハング・オンの場合は左右にしか動かない（傾かない?）のに対して、スペースハリアーは前後左右斜めに動くんですよね。

オガ うむ。さて、スペースハリアーの次はエンデューロレーサーじゃ。このゲームは、きょう体の傾きは後ろだけじゃ。あとは、ハンドルが動くだけじゃが……。

来 しかし、迫力はものすごいっていいたいんでしょ？

オガ さすがは来人くん。私のいいたいことをよく理解しておるのう。このエンデューロレーサーは、ジャンプするときやウィリーするときにかなり力を入れて、きょう体を引かないとウィリーせんのじゃよ。だから、3プレイもすると体中から汗が吹き出してくるのじ



▼エンデューロレーサー

▼ハング・オン

▲スペースハリアー

や。ワシのような年寄りには不向きなんじゃが……。

来　あまりの迫力に、ついつい興奮して何回もプレイしちゃうんですよね。

オガ　そうなんじゃよ。おかげで次の日は腰が痛くてたまらんのじゃ。

来　なるほど。やっぱり年はとりたくないですねえ。Dr・オガトモさん!?

オガ　ふん！　体は年じゃが、精神はまだ若いわい！

みんな、みんなセガ！セガ！

来　さて、次はいよいよアウトランですね。

オガ　ふん！　それがどうしたんじゃい!!

来　もーっ、機嫌なおしてくださいよぉ〜っ！　すぐ怒っちゃうんだから！

オガ　怒っとらんわい！　アウトランは、きょう体の動き自体はスペハリとそれほど変わらんのじゃ！　ただしレースものじゃから、操作は左右だけじゃ。となるときょう体の動きも左と右しか必要ないことになる。しかし、前後の動きをなんとか表現したい！　と思い、道路に起伏を入れたというわけじゃ。

来　なるほど、そうだったんですか。

オガ　おかげで、よりスリリングな展開になったわけじゃな。

来　でもって、そのアウトランの後に出てきたのがスーパーハング・オンなんですね。

オガ　そうじゃ。スーパーハング・オンは、ハング・オンと同じで、プレイヤーが、きょう体を左右に倒してキャラクターを操作するのじゃ。

来　ハング・オンと違う点は？

オガ　ハング・オンでは、基本的にプレイヤーは、きょう体の上に乗ってプレイするようになっておる。しかしスーパーハング・オンでは、プレイヤーは両足を着けてプレイするようになっておるのじゃ。

来　なるほど。より楽に操作ができるわけですね？

オガ　そうじゃ。そのうえ、きょう体をコンパクトに仕上げることもできたわけじゃよ。

来　なるほど。これなら女性や小学生にもできますね。

オガ　うむ。それに安全性も高いというわけじゃ。

来　よく考えてるんですね。さて、次は、いよいよアフターバーナーの登場なんですが……。

オガ　うむ。アフターバーナーでは、きょう体をより速く動かすために前後の動きと左右の動きを別別に分けたのじゃ（ダブルクレイドル機構）。今までは、キャラクターが動いてから、きょう体が動くまでに若干、時間がかかったのじゃが、この機能によってまったく時間のズレを感じさせなくなったのじゃ。

来　より、リアルにプレイできるってわけですね！

オガ　そうじゃ。そのうえ、きょう体の傾く角度も大きくなっているので、実際のドックファイトをあますところなく体感できるぞよ！



▲アウトラン



▲スーパーハング・オン



▲アフターバーナー



◀アフターバーナー（クレイドルタイプ）

来　私もプレイしたときは、燃えつきるほどヒートしてしまいましたよ！

オガ　ハッハッハ！　そうじゃろう、そうじゃろう。また、アフターバーナーでは安全面にも非常に気を使っており、シートベルトを取りつけたり、きょう体の可動部のすきまを広くしたり、圧力センサーを取りつけたりしておる。

来　子どもからお年寄りまで、みんな仲良く安心して遊ぶことができる！　ってわけですね！

オガ　そうじゃ。それが、セガのモットーじゃからのう。フォッフォッフォッ。

セガ！セガ！のマーク!!

来　で、そろそろページも残り少なくなってしまったんですが……。Dr・オガトモさん。今日は本当にありがとうございました。

オガ　なにをおっしゃる来人くん。水くさいのう。わしでよければいつでも協力するぞよ！

来　それじゃ、来月もまたお願いしちゃおうかな？

オガ　ハッハッハ。わしはいつでもOKじゃ。それじゃな、来人くん。

来　さようなら、Dr・オガトモさん……あーあ、行っちゃった！　でもまた来月会えるからいいか……。

　というわけで、今月もDr・オガトモに借りをつくってしまった来夢来人だったんですが、楽しんでいただければ幸いに思います。

　それではまた来月、お会いしましょう。

おなじみ

セガのハイテクコーナー!!

Dr.KILLのマルチターゲット



先月号のライター対抗ゲーム大会はいかがだったかな? じつをいうと、言い出しっぺは僕だったんだ。本当は、優勝するつもりだったんだけどね。次回を見てろよ!

いきなり最高速!!

(アウトラン)

◎まず、最初からギアをHにしておき、"ピッピッピップー"のプーのちょっと前あたりで、アクセルボタンを押す。うまくいけば、スタートと同時にアクセル全開になっているはずだ。こうなれば、最高のスタートダッシュができ、最初の坂の手前で時速293キロになってるぞ。

(静岡県・原田雅樹)

Ⓚこの他にも、メーターをイエローゾーンに保っておく方法とか、いろいろ来ていたんだけど、一番ポピュラーな原田君のを採用した(僕もこの方法でやっている)。



▲ほーら、こんなとこでもう最高速になってるぜ。

残りタイムでハンデをつけよう

(アウトラン)

◎先月号で紹介した"サウンドテスト"を実行し、曲を聞いているときに、上下左右右左下上と押す。この後、上を押しながらボタンを押せば残りタイムが80秒、下を押しながらボタンを押せば70秒の状態でスタートできる。ゴールなんか楽勝ってキミは70秒で、まだ僕は下手なんだって人は80秒でプレイしよう。(Ⓚ)



▶タイムに注目!! ネ、80秒になってるでしょ。

オジサン知らんぷり!?

(アウトラン)

◎ゲームを始めたら、アクセルボタンを押さずに、ほおっておこう。すると、スタート係のオジサンが怒り、最後にはムシしてしまう。

(三重県・坂井進一)

Ⓚこのままゲームオーバーにすると、観客までが、あきれて帰ってしまうんだぜ(一瞬のうちに、しかも背景もろとも)。



▲最初のうちは、スタートさせようと必死のオジサンだけど……。



▶いいかげんにしろよってな感じで、ふてくされてしまうのだった。

ホイールスピンでスピードを保て!

(アウトラン)

◎時速160キロ以上で走っているときに、ギアをLに落としてすぐHにもどすと、煙を出しながらホイールスピンをする。この状態で道の外側に出ても、約1秒間はスピードダウンしない。また、何回もガチャガチャやれば、その分長くスピードを保つことができるよ。

(三重県・山口孝司)

Ⓚビデオ版にもあった技だね。でも、ジョイスティックがないとついかな?



▶速度に注目!! こんな砂地を走っても、全然減速しないぜ!!

必殺ホーナー封じ
（ザ・プロ野球ペナントレース）

◎やり方はいたってかんたん。内角ギリギリのストライクゾーンに2球投げ、バットの届かないところに1球外し、もう1回内角に投げるのだ。これでホーナーも怖くない（ホーナーに限らず他の球団の主力打者にも通用する）。ただし、右対右以外のときは、少し成功率が低い。

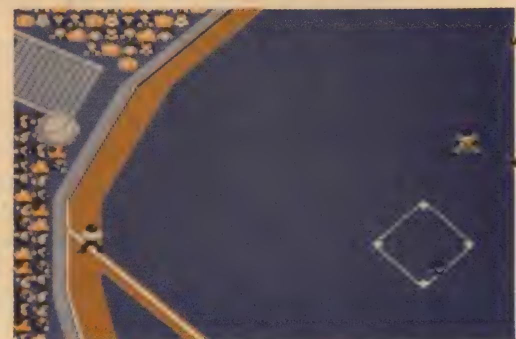
（東京都・子安健一）

Ⓨコンピュータチームのバッターは、同じコースに何球か来ると、それを読んで打てるようになるらしい。この読みを崩すために、1回はずす必要があるってワケ。



▲来たぜ、あま～いストライク。





▶さすが大リーガー。打球の速さはケタハズレ。

ホーナーと勝負させる方法
（ザ・プロ野球ペナントレース）

◎1人プレイで自分がSチームのとき、相手ピッチャーがホーナーにストライクを投げるようにする技です。ホーナーが打席に立ったら、ピッチャーが動く前に代打の画面にして、すぐもどす。すると、ピッチャーはストライクを投げてくれるのだ。

（福島県・諏方幸司）

Ⓚ僕は野球が苦手なので、ここから先は、YASにお願いすることにする。

Ⓨこれで、1試合に少なくとも4点は取れるぞ。



▲「たかの」の剛球フォーク。こいつはスゴイ！

フォークのストレート!?
（ザ・プロ野球ペナントレース）

◎下を押しながら投球動作を開始し、すぐに上を押して投げる。こうすると、速い決め球が投げられる。といっても、フォークやSFはただのストレートだし、スライダーやシンカーは2人用では有効だが、1人用だとホームランコースになってしまう。

（大阪府・CAM）

Ⓨこいつは、あほらしい技だ。

▼「まきはら」にいたっては、スライダーが150キロを超えるのだ。

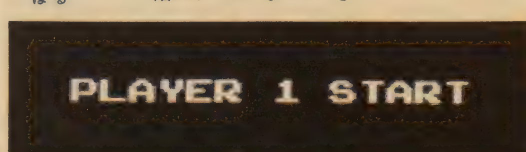


ラウンド32の1DA2の秘密
（ファンタジーゾーン）

◎難しいバージョンとやさしいバージョンの見分け方が判明した。"PLAYER1 START"の画面で、32面の1DA2が倒せないバージョンは、バックが黒で文字が白。倒せるバージョンは、バックが黄緑で文字が黒なのだ。

Ⓚやさしいバージョンを持っている全国の諸君、ラウンド32の1DA2を倒しても自慢できないぞ。だいたい、難しいバージョンのほうが数が少なくて、貴重なんだぞ（はっきりいって、負け惜しみ）。

▼これが編集室にあるバージョン。キミのはどっちかな?



Dr.KILLの言いたい放題

新潟県の高山恒君、ファンレターありがとねぇー（TAKE ON／とか芋吉みたいに固定ファンのいない僕にとっては、温かい読者の声が、唯一のささえである)。えーと、バッジ送るからね。

それから、野球のハイテクで全面的に協力してくれたYAS君、どうもありがとう。

あと、未確認情報だけど、アウトランには、他の車が出てこなくなるコマンドがあるらしい。また、ファンタジーゾーンIIは、タイトル画面でポーズボタンの入力待ちをしているようだ。なにかコマンドがあるのではないかな？

ハイテク情報を送ろう!!

セガ（SC、SG、マークIII）のハイテクを見つけたら、やり方をわかりやすく書いて、ハガキか封書でこのコーナーに送ってください。採用された方には、BEEPグッズをプレゼントします（ぴーぷるランドのポイントにもなります）。なお、他の雑誌との2重投稿はお断りします。

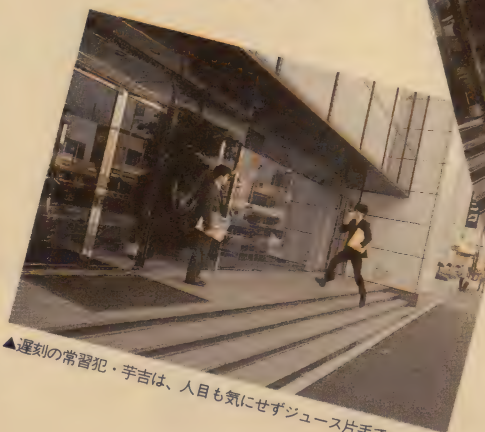
●送り先 〒102 東京都千代田区九段南2-3-26井関ビル ㈱日本ソフトバンク出版事業部 BEEP編集室マルチターゲット係

芋吉、TAKE ON!の正しくない、セガ会社訪問（リクルート）のしかた

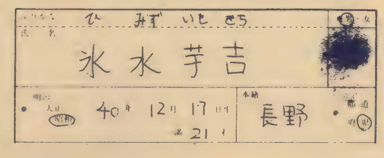
セガさんの内情を聞き出しちゃった!

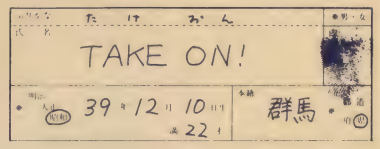


▶時間どおりにちゃんと来たTAKE ON!「芋吉は来てるかな?」



▲遅刻の常習犯・芋吉は、人目も気にせずジュース片手で……ハズいぜ!





リクルートの秋ってワケじゃないけれど、なにはともあれ、謎につつまれたセガ開発部を訪問インタビュー。こいつは、オイシイぜ!!



㊙密活動の露見は都合よく…

とある日、BEEP編集室にて。一心不乱に原稿を書くTAKE ON！と、一心太助のかっこうをして踊り回る芋吉の傍に、(編)こんYがやってきた。

(編) そういえばさー、そろそろ就職シーズンじゃん。たしかTAKE ON！や芋吉って4年生だろ。就職活動なんかしてんの？

(芋) いやあ、まだまだ先の話ですよ。だって単位が足りなくて卒業できないんですから。でも来年はたぶんだいじょうぶ。セガ、ナ〇コ、コ〇ミのうちのどっかにでも、もぐりこみますよ。

(編) おーや？ なーんでセガ以外伏せ字になってんの？

(芋) それは……。

((編)がTAKE ON！の手元を何気なく見ると、TAKE ON！が書いているのは原稿ではなく……。)

(編) ありゃ！ TAKE ON！が履歴書なんか書いてる!! 芋吉っ、TAKE ON！が就職活動してるぜ……。

(と、芋吉を振り返って見ると、芋吉は芋吉で、急いで何かを紙袋の中に隠そうとしている。それはなんと、リクルートスーツ！)

(芋) これが見つかっちゃあしかたない、正直に話しましょう。じつはボクとTAKE ON！は、明日セガへ会社訪問しに行くんです。でも、そんなことBEEPでしゃべると、また「じゃあ、いっしょに取材だ！」なんて言われるかと思って、秘密にしといたんですけど……。

(編) あったり前じゃん！ ちょうど次はセガ特集だし、会社訪問を取材っ！ これで決まりだね。じゃあ、明日はカメラマンを頼んどくから、いっしょに行くんだよ。

T・(芋) トホホホホ……。

取材じゃないのよ、この2人

翌朝のこと。TAKE ON！は、京浜急行大鳥居駅下車3分の、セガ本社前で、時計を気にしながら誰かを待っていた。

そこへ、ジュース片手に、髪振り乱しながら駆けてくる男一人。芋吉である。

T 遅いじゃないか、芋吉ぃー！ いくらカメラマンをまいてきたからって、約束の時刻はすぎてるよ。

(芋) サンキュー！

T サンキュー、てるよ、だね。

(芋) 杉輝男なんていうゴルファーもいなかったっけ？ ……なんてのはともかく、中へ入ろう。

(どんなときにもギャグを欠かさない2人だった。)

中に入ると、受付嬢が2人に気づき、さっそく声をかけてくる。

受付嬢 どちらに御用でしょう？

T あのー、私ども、TAKE ON！と……。

(芋) 氷水芋吉と申しますが……。

受付嬢 ああ、うけたまわっております。上の階へどうぞ。

(案内されるがままに上の階へ行くと、そこは取材で来なれた研究開発部！ もちろんその部屋は、開発部員以外は立ち入り禁止！ のはずなのに……。)

T 本当にここで面接するのかなー？

(芋) 入っちゃえ、入っちゃえ！

(ああ！ 軽いノリの芋吉は、無謀にも開発部屋へ突っこんでいったのである!!)

T あーあ、入っちゃった。もー、芋吉はセッカチなんだから！ ボクはもう少しこのダンジョンを探索して、経験値を積んで条件を満たしてから部屋に入ることにしよう!!

(かくして、TAKE ON！と(芋)の会社訪問は、最初っから2人が生き別れになるという（?）意表をついた展開から始まったのである。TAKE ON！の自分のイヒョーッ！ってね。)

音楽開発説明会((芋)の場合)?

ボクがセガに入りたいのは、ゲームデザイナーになりたいからでも、ドット絵師になりたいからでもない！ ゲームミュージックを作りたいからなんだぁああ！

——と、心にもないことを叫んでいたのがきいたのか（本当は、ゲームデザイナーでもドット絵師でも、なれるものならなんでもなりたい）、いつの間にやらボクは、開発部の音楽担当の方から説明を受けることになってしまっていた。説明してくださるのは、アーケー



▲おいおい、そっちは逆方向だって！ 大ボケ(芋)といっしょのTAKE ON！は、いい迷惑。



▶よく見る2人が、今日はリクルートスタイル。受付のお姉さんもとまどっただろうね。



▲芋吉くん、ドアをよく見てから入ったほうがいいんじゃない?

ド担当のヒロ氏と、マークⅢ担当のBo氏だ。

芋 まずは、セガの労働条件(!)についてお聞きしたいのですが。

Bo ラクですよ。こんな頭でも大丈夫ですし(と、肩まである長い髪を指さす)。

芋 いえ、そういうのではなく、もっと具体的な作業に関することを……(笑)。

Bo 最近は、ミュージックエディタ類を作ったので、ずいぶんラクになりましたね。

ヒロ 「プレリュード」(ダイナウェア)というPC-98のシーケンサーを使っていますが、企画の人間に聞かせるときも、これに打ち込んだのを聞かせるだけですから、いくらボツっても怖くない!

(シーケンサーというのは、コンピュータを使ったテープレコーダーのようなもの。楽器を弾けばそのまま楽譜やデータができ、編集再生が自由自在になるとゆー、とてもアリガタヤ的ソフトなのだ。)

ヒロ その結果、アフターバーナーでは20曲ほどボツになりました。

絶句……!

芋 シーケンサーを使っているということは、ボクのような「テクはないけど機材に助けてもらってなんとか……」というような人間にも望みがある、ということなんでしょうか?

(ちなみにボクは、コンピュータ+シンセサイザー+MTR(マルチトラック・レコーダー)で、地道に曲作りをしている……が、機材のわりにはテクはない。)

Bo それに関して、ちょっと言いたいことがあるんですけど……。

こんな後輩は大歓迎

Bo 最近、作った曲をテープに入れて、送ってきてくれる人がたくさんいるんです。ハリアーとかアウトランなんかをイメージした曲ばかりなんですよ……そこで、これからセガを受けたいという人に知っておいてもらいたいのは、そういうモノマネだけじゃなくて、「自分でこういうのがやりたい!」っていう、ガンコなところがあるような、そんなテープを聞きたいってことなんです。

最近は、機材が安くなっているから、たいていの人が「スッキリした」「まとまった」曲を作れるようになっている。しかし、ハチャメチャな音でもいいから「自分のセンスが出ている」曲こそを、送ってほしいのだそうだ。)

ヒロ でも、安い機材やFM音源搭載パソコンなんかのおかげで、今までだったら他に流れていくような人材が、ビデオゲーム界に来る可能性があるっていうのは、いいことじゃないですか。

芋 そのせいで、後輩に立場を脅かされたりとか……!?

Bo いや、そうなったら早々と隠居(!)して、優雅な生活を送りますよ(笑)。

ヒロ これ作っといてねー、とか言って(笑)。

Bo 後輩が作った曲を、「うん、これはいいな」って聞いてるだけとか。

ヒロ そのわりには、面白そうなのだったら「これはオレがやる」とか言って譲らない(笑)。

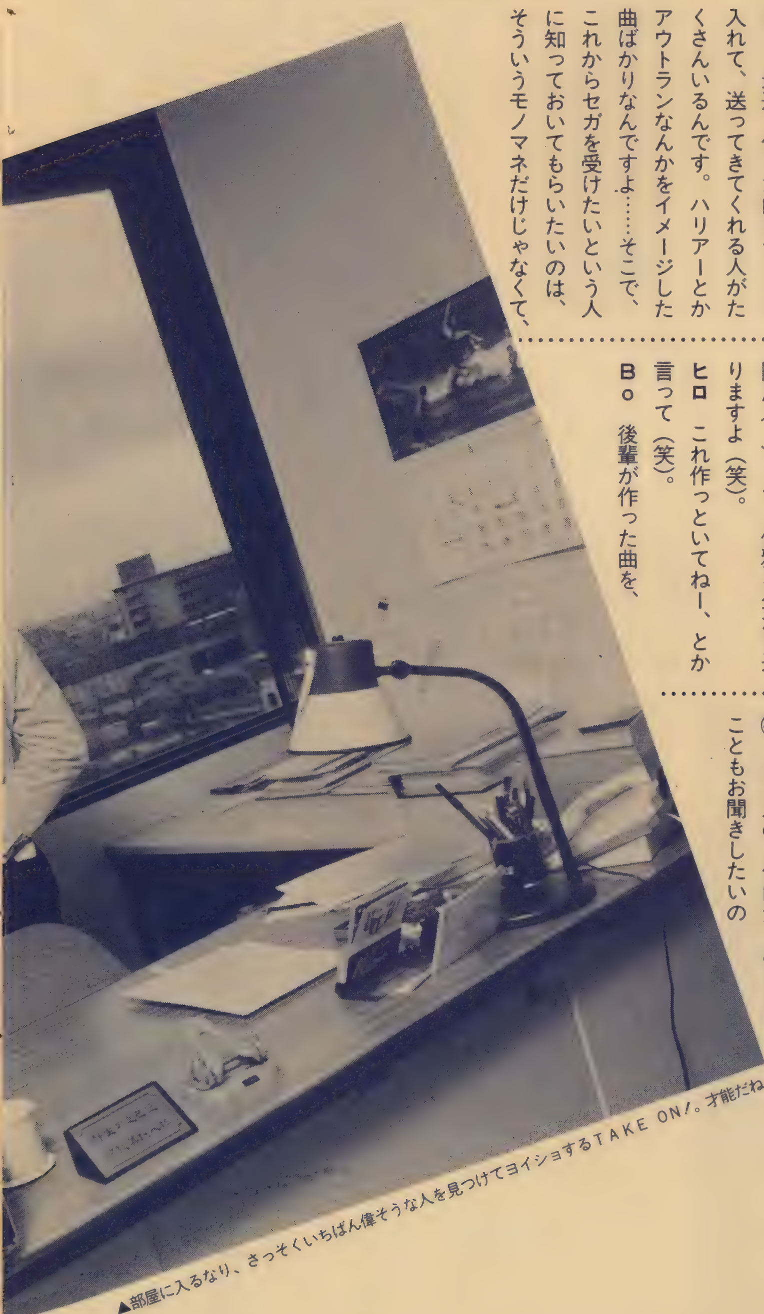
(とまあ、冗談を言ってはいるものの、実際のところは――。)

Bo ボクたちが持っているノウハウと、若い人間の新しいセンスが結びつけば、ゲームミュージックはより、パワーアップしていくんじゃないかと思っている。

(なのだぞーだ。なるほど、新しいセンスか……。)

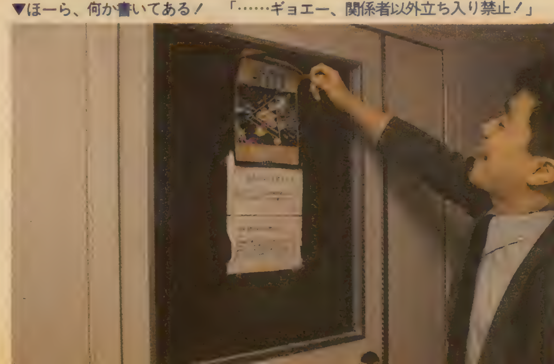
作曲の秘訣&FM音源

芋 お2人の、作曲法、みたいなこともお聞きしたいの



▲部屋に入るなり、さっそくいちばん偉そうな人を見つけてヨイショするTAKE ON!。才能だね。

▼ほーら、何か書いてある! 「……ギョエー、関係者以外立ち入り禁止!」



ですが……。

ヒロ 普通ですよ。リズムマシンでリズム作って、バッキングのコードを入れて、最後にメロディを入れる。これをシーケンサーに打ちこむんです。

㊦ いや、作業手順じゃなくて、曲の着想のしかたを……。

ヒロ 曲が浮かぶのは、寝ている最中ですね。

Bo 寝るのが好きな人ですから。

㊦ どこで寝てる最中ですか？

ヒロ そう突っこまれると困るなあ……。でも机が好きです（笑）。

手順としては、まずプランナー（企画）から、「こんな曲を」と、メチャクチャな注文が来るんです。たとえばアウトランだったら「ドライブに合う、さわやかな、新しっぽい曲」とか。具体的な曲名を挙げられる場合も多いですね。それから……。

㊦ それから？

ヒロ それを無視して（笑）、自分の好きな曲を作ります。それを「できたよー」って持ってくと、ボツにされる。そのパターンが多いですね。

（なんだなんだ!?）

Bo だいたい、まず企画の人間といっしょにイメージを煮詰めるんですけど、そのときに、ストーリーの流れ、雰囲気、曲数なんかをチェックしといて、あとは企画に言いたいことを言わせるんです。

言いたいだけ言わせたら、「キミの言いたいことは、よーくわかった。じゃあ、後は任せといて」と、好き放題に作る、と（笑）。

マークIII担当のBo氏は、今、仕事量がムチャクチャ多いそうだ（FM音源のため、仕事量が1.5倍に増えたという）。だから、会社でやるだけでは間に合わないので）

Bo 通勤電車、それも帰るときに曲を作る。

（とのこと。なんでも、京浜急行で酔っ払いを見ることによってインスピレーションを得て、山手線、常磐線と乗り継ぐうちに、イメージを固めるのだという。）

㊦ Boさんは、FM音源の登場で、曲作りが変わりましたか？

Bo 気分がスッキリしました。PSGでの曲作りっていうのは、正直いって神経ヤラれますからね（笑）。今は、FM音源にエディタ類も完璧ですから、かなりラクしていいものを作ってます。

ヒロ でも、（マークIIIの）アウトランの曲、サイテーだぜ。

（うわー、仲間割れ!?）

Bo でも、アウトランは、最初からFM音源に対応する予定ではなかったんです。だから、アウトランの曲を作りながらFM音源と仲よくなったっていう部分がありまして……。

（たしかに、ファンタジーゾーンIIの曲は、やたらいいですもんね。）

㊦ とすると、FM音源の曲は、これからだんだんおもしろくなっていく、と？

Bo いや、今でも十分おもしろいです（笑）。ウチのは強力ですから、ファミコンには負けません！

（うーん、締めるべきところは締めるなぁ！）



▲ゴマすりTAKE ON！と大ボケ芋吉では、扱いが違うようで……。



㊙ウラ話

その1 ヘビメタ？

㊦ そういえば、アフターバーナーの曲は、パンフレットによれば


▲ヤケを起こし、非合法活動に走る芋吉。就職活動じゃなくて産業スパイに来たみたい！

「ゲームミュージックは、ヘビーメタルで決めた！」とあるんですけど、どっちかというと「ハイウエイスター」なんかのハードロック系だと思うんですが……。

ヒロ　ああ、あれはウソです(笑)。「ヘビーな曲」のはずが、いつの間にか「ヘビメタ」に進化しちゃって(笑)。

その2　チューニング

芋　アフターバーナーの、「ディストーション・ギター」っていうのは、ひょっとしてエフェクターを積んでいるんですか?

ヒロ　あれはサンプリングです。でも、サンプリングだとチューニング(音程)が微妙に狂っちゃうんで……じつはちょっとおかしいんですよ。あまりゲームセンターで録音しないでください(笑)。今度レコードで、ちゃんとしたのが出ますから。

――言わなきゃわからなかったかな?

その3　ファンキーK・H氏

じつはボクは、ファンキーK・H氏の大ファン！　最近では、「カルテット」の速いベースラインを、倍速録音・スロー再生・サンプリングなどを駆使して、耳でコピーするのが唯一の楽しみという人間なものだから(何のことやらわからない読者の人スイマセン)、絶好の機会！　とばかりに、ファンキーK・H氏のことを聞いてみた。

ヒロ　ヘンなヤツですよ。

Bo　あまり話したがりませんからね。

ヒロ　慣れるまで時間がかかるんだけど……慣れたら××ですよ、もう(笑)。K・Hは、メロディーラインを歌いながら曲作るんですけど、開発のシーンとした部屋の中で、ヘッドホンしながら大声で歌ってる(笑)。

Bo　マイクまで用意して、自分の世界に浸ってるんですよ(笑)。

うーん、ますますファンになってしまった！　ヨロシク頼むぜ、ベイビー(と、K・H氏は文末で必ずこう書く)。

この後、TAKE ON！パートが「芋吉が得意分野の話をしていた頃、TAKE ON！もやはり、自分のドヒョーッで勝負していたのである……」などと続く。

マークIIIの商品戦略を聞いちゃった(TAKE ON！編)

芋が趣味に走ったウラ話を聞きだしている頃、ボクは営業部長の鎌田さんにマークIIIの商品戦略についてインタビューをしていた。

T　営業の方は、商品の企画をどのように計画しているのでしょうか。

鎌　1本のソフトができあがるまでには6～10ヵ月ぐらいかかるので、その先を読むのは非常にむずかしいですね。シューティングとかロールプレイングとかジャンルにわけて、間隔を開けて出すように開発にリクエストしています。シューティングを出してすぐまたシューティングというわけにいきませんから。ゲームを出す時期や間隔を計るわけです。

T　ボクなんかは「北斗の拳がやりたくってマークIIIを買ったくちなんですけど、以前、セガでは3ヵ月に1つぐらいの割でキャラクターものの企画を立てていると聞いたことがあるんですが……。最近だとあんみつ姫が出てますね。

鎌　たとえば、年末商戦――12月のクリスマス頃の売り場に立ってみてるとファミコンソフトなんかだと、キャラクターで選ぶケースがあるわけです。セガでもそれがまったくないということはないんですよね。

あの時期だとセガを持ってるお兄ちゃんと弟が来て、親が「それじゃ、お兄ちゃんに1本、弟にも1本買ってあげよう」ということになった場合に、そういうキャラクターものが売れるケースはあるし、キャラクターものはまだまだ強い。

だから出す時期を考えて、できあがっても温存しておけばそういう時期に売れるわけです。

キャラクターものもサンデーやマガジンなどの高学年に受けているキャラクターものはセガのユーザー層とかなり接点があるので、そういう線をねらってます。

T　その線でいったら「聖闘士星矢」がボツになった話を聞いたときはくやしかったんですけど……。

鎌　あれは、こっちがことわったんじゃなくて、向こうから「まだちょっと……」という感じだったんですよ。

T　ファミコンではキャラクターものしか出さないメーカーもありますからね。

鎌　「ここまで売れる」と、ある程度までの予想がつくのがキャラクターものの強みです。

つまらないソフトは売らない

T　ファミコンとちがってセガでは1つのメーカーですべてのジャンルをカバーしているわけで、大変だと思うんですけど。

K　売れる売れないは別にして1つの売り場において、ソフトの数が少ないと売り場を作ること自体


▲へっへっへ。履歴書わたしちゃったもんね(何ちゅうオオゲサな)。



が難しいんです。売り場ができないと絶対売れませんからね。

今のところソフトは、セガだけしか作ってないのでね。たとえばこのソフトはこれだけ売れるとか、このソフトは一応品ぞろえ的なソフトだというふうに、スポーツものからシューティングからすべてそろえたいと営業で打ち出した時期もありました。

T　そういうソフトの開発の際、ユーザーの声はどのように反映されているんですか。

鎌　やはりソフトを売り出すまでには、社内テストや実際に子供たちにやってもらうフォーカス・テストを経ているわけです。

T　それではフォーカス・テストで不評だった場合、発売中止ってこともあるんですか？（もったいない！）

鎌　そういう場合は開発サイドである程度、気に入っているソフトでも開発中止――というケースがここにきて2、3本あります。開発したほうは何ヵ月もかけて作っていて愛着もあるわけで、開発の人間を目の前にしては言いづらいことなんですけどね。

T　そうやって厳しい審査（って言うのかな）を受けてセガのソフトは世に出るわけですね。

他社の参入はアリか？

T　最後に、新製品――というか（これは水晶玉にやってもらおう）これからのソフトなんですけど、ファミコンのように他のソフトハウスからソフトを出す予定はあるのでしょうか？

鎌　法的には可能なんですけど、アタリのように他のソフトハウスが乱作して人気が落ちてしまった例もありますので、その辺は慎重にいきたいんですけど、可能性としてはあります。ソフトハウスのほうでもセガのソフトを出したいと言ってきているので……。出す場合はきちんとフォーカス・テストなどをやって品質管理していきたいと思います。

T　今日はお忙しいところ本当にありがとうございました。（この後、ボクは「覇邪の封印」FM音源バージョンを見せてもらったりして、ずいぶんいい思いをしてしまった。何か変な会社訪問になっちゃったなあ）

何か足りないなあ？

TAKE　ON！が1階で営業の鎌田さんに「覇邪の封印」を見せてもらっていると（そういえばサンプルを持ってきてくれたのはあのDr・オガトモさんだったなあ）芋吉がもどってきた。2人でそれを見ていると……。

(芋)　何か足りないなあ？

T　何がって……そうか！　セガへ行って彼女に会わない手はないもんね！　……芋吉ズルいぞ！　オマエ去年の11月号で、モヘップからいろいろ聞いてるだろ――。

彼女というのは、当然「セガJOYJOYテレフォン」のちょう子お姉さんのことである。

ちょう子お姉さんに会って2人はなす術を失ってしまった！　というのも芋吉はモヘップから聞きたいことを全部聞いちゃったし、TAKE　ON！は例のごとくカタくなってしまって、最初は全然インタビューにならなかったんだ。調子がもどったらもどったで、2人で漫才を始めたりして、もう会社訪問しに来たんだか、インタビューしに来たんだか、ちょう子お姉さんを笑わせに来たんだか、わけがわからなくなってしまった（なさけな――）。

それでは最後にちょう子お姉さんから一言。

ちょ　JOYJOYテレフォンは定期的でないので、新作情報を楽しみにしている人には申しわけないんですが、これからもがんばります。応援してくださいね。

インタビューが終わって、一行は帰途についた。

(芋)　……しまった！　リレキショを出すのを忘れた！

T　フッフッフ……アマイな！　ボクは出しちゃったもんね！　しかも営業部長だぜ！

勝ちほこるTAKE　ON！だったが、鎌田部長にはほとんどおかしなチンドン屋としか思われていなかったのでした。

(芋)　来年はまじめに就職活動をしますから、セガさんよろしくお願いします！



◀開発だけじゃなくって営業の方も大変なんだなあ。勉強になります。



▶どうして1ページグラビアにしないんですか？　それじゃ生写真を読者プレゼントにしましょう。ハガキがたくさん来ますよ……なんて話はしてないけど、キレイなちょう子お姉さんでした。

キミのソフトが蘇生する!!

雅のかぶりつき変~~態~~体プレイ

by “猥の指”雅



へーイ!!（へーイ!!）みんなハッピーにセガしてるかい？ ナニィー!? 手持ちのメガロムにあきあきしているってぇー!? よーし、それじゃあ今回は、そんなかわいそうなボーイズ&ガールズに、この㊙雅が、とっておきの「セガ遊び」を教えちゃうぜ。アーユーレディー？（イエーイ!!）

いま蘇る、名作、迷作……

まずは、ポロッと出してごらん。えっ!! おいおい、下半身ポロッと出してどうすんだよ、ベイビー。そうだな、さしあたっては北斗の拳……じゃねえや、北斗の拳と、あの甘い臭いを放つアストロウォリアー、それにスケバン刑事IIをソフト箱のスミから取り出してみようじゃねえか。すでに過去のものともいえるこの3本のソフトに、この雅が再び命を吹きこみ、一発もて遊んでやるぜ!! uRRRRY!

ケンシロウで、キモチイイ〜ッ

へへ……。どうやって遊んでやるかってえとな、かんたんなことだ。普通のジョイスティックやパッドでやるところを、あのハンドルコントローラーを使ってプレイするってえだけのことだぁよ。

ハンドルコントローラー知らねえセガ野郎はいねえよな。昔、ジッピーレースやモナコGPなんかに対応していたハンドル型のコントローラーで、今じゃ御徒町の多慶屋って店なら、1800円も出しゃ買えるって代物だ。最近出たソフトも、秘かにこいつに対応してるんだぜ。

といっても、使えそうなアウトランには、先月のゲーム大会を見てのとおり、まったく役に立たねえ。だったら思い切って、レース以外のゲームはどうかと思って、やってみたってわけよ。

まずは、北斗の拳だ。今さらケンちゃんの遊び方なんか書いたって、愛読者カードに怒りの声を書かれるのが関の山。みんな知ってるものとして、話を進めるぜ。

ケンちゃんの操作は、やたらとムズイ（だから、おもしろくなるんだけどね）。トーゼン、左右の動きはハンドルでコントロールするんだが、上下（ジャンプとしゃがみ）はナント！ ギアを使うってとこがモロミソなのだ。コイツで遊ぶには、基本フォームで正しく操作できるようにならなくちゃいけない。

基本姿勢は、右手でハンドルを握り、その親指でハンドル中央のキックボタンを使う。このとき、右手をめいっぱい左側に回して、手首が向こう側にくるぐらいの位置がちょうどよい。





で、左手はどうするかっつうと、肝心のギアだ。中指と薬指の間、心もち掌にかかるくらいのところをレバーの上に乗せて軽く握る。そして、親指でパンチボタンを押す。ただし、このゲームでは、どちらかというとキックがメインなので、右手でボタンが押せないときのために、人差指でパンチの横のキックボタンを押せるようにする。つまり、左手も内側にひねっておくってわけだ。このとき、レバーのニュートラルの位置をしっかりつかんでおこう。

さ〜て、準備はできたかな。ザコ敵のときは、ハンドルだけでも行けるが、中ボスともなると、ジャンプキックがかなり必要になるぜ! コツは、ハンドルを切りながら、ギアをLOWから一気にHにする感じで連動させることだ。このタイミングが悪いと、垂直ジャンプになってしまう。

ここは、右腕がねじれようがディスプレイが見えなくなろうがおかまいなく、右腕を回し続けることが重要だ。どんなことがあっても、右手は離しちゃならねえ! また、ジャンプしてないときは、レバーはニュートラルだぜ!

この操作に熟練した俺は、周囲のひんしゅくを買いつつ、なんとかサウザーのところまでは行けるようになった。いつか、ラオウを倒してやるぜ（ちなみに、"バイクハンドル"でプレイするケンちゃんは、キックがアクセルなので、手首が疲れるのだ）。

アストロウォリアーでキモチイイ〜ッ!!

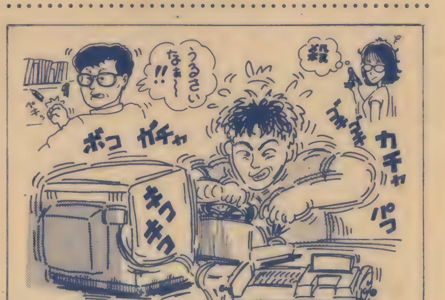
次は、キミの机の引き出しの中で甘い臭いを放っているアストロウォリアーだ。敵のアルゴリズムもへったくれもないバ○ゲームだから、ハンドルでもかんたんにこなせるぜぇー。

基本姿勢からして、ケンちゃんとは違う。まず、右手はハンドルで、左右の操作オンリー。左手は、腕を水平に上げて、小指と薬指でギアを操作し、人差指と中指で2つのボタンをピアノ打ちするのだ（ちなみに、中指だけケーレンさせるとDr.・荒井みたいでいやらしい）。これがしっかりできれば、1面ぐらいは楽勝だぜ。

どちらのゲームでも、ハンドルコントローラーでのプレイは、友人・知人の前でやるのが望ましい。見せ物小屋の○○○みたいに奇異な目で見られて、思いっきり笑いを誘えるからね。プレイする姿はまるで○○○なので、自虐的なヤツはキモチイイゾ!!

陽子ちゃんでキモチイイ〜ッ

まだまだあるぜ〜え、変体プレイ! 俺の十八番、スケバン刑事を使ってキモチヨクなろう。そうだな、こんなのはどうだい? いかに早く、短時間でキドラの謎を解き、陽子チャンの笑顔を見るかってぇのは。名付けて、"スケバン刑事タイムトライアル"!!



用意するものは、自分の使いやすいジョイスティック（パッドでもなんでもいいけど）と、ストップウォッチ。ストップウォッチとジョイスティックのボタンを同時にプッシュ! さあ、よけいなコマンドを省きまくって、ガンガン進めていこう。いかにすばやくレバーを縦にケイレンさせ、正しいコマンドのところでボタンを押せるかが、タイム短縮のカギだぜ。

でも、一番メンドウなのは、戦闘時と3D迷路だろうな。戦闘は、ボスさえノーミスで倒せるのだったら、ザコ学生にボコボコに回されながらでもいいから、積極的にヨーヨーを投げることだな。

3D迷路は、マップ見ながらやるなんて大ボケじゃ、タイムトライアルにならないぜ。すべての迷路のマップは、頭ん中に入ってなきゃダメだ。へへへ……。

あとは、キドラの謎なんてクソ食らえ、すばやく調べてすばやくたたこう。ちなみに、俺のベストは11分7秒97。1人で計時したから、実際にはもっといいタイムだったはずだ。キミたちも、できたらタイムは友人に計ってもらおう。

このタイムトライアルも、ギャラリーを集めてやるのが望ましい。血マナコになって必死にレバーを動かし陽子ちゃんの笑顔を求めるその姿は、飢えたブタのように見え、きっと周囲の笑いを誘うこと請け合いだぜ! はっきりいって、プレイヤーはピエロになるんだ。10分台をめざしてがんばってくれ。天のペンダントはいらないぜ!



変体プレイのアブナイ楽しみ

へーイ!! オレの変体プレイはどうだったかな!? あとは、キミたちの体がいうことをきくかぎり、逆さ吊りだろうが、口でプレイしようが、好きにやってみてほしい。まあ、当分は右手に飽きたキミたちもさびしくはないだろう。ジャーナッ!!

新版 明解ナム語辞典

第4回「げこげこ」の「毒」の巻

編・著者 らくしょ にしちま

中嶋悟が英国GPで4位入賞！ バンザーイ!! F−1年目でのこの快挙を誰が予想しただろう？ さあみんな、今秋は大挙して日本GP・鈴鹿へくり出そう！（BEEP向きではないな）

〜北海道よいとこ
一度はおいで、
酒はうまいし
ネェちゃんも、
きれいだ、
わっ、わっ、
わっわー♬

じつは、筆者は今、都会の喧騒とクソむし暑さを忘れるため、「夏のリゾート」と称して北海道にきているのだ。ご存知のとおり、筆者は北海道は函館の生まれである。いわば「海外留学生」なのだ。だから、東京の学校あたりに通っていると、かなり手厳しいいびりにあうことになる。

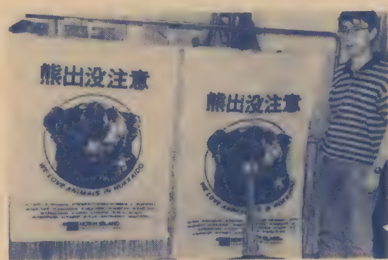
①・何かというと「エキノコックス」といわれる（今はエキノコックスよりアワヨトウという、ガの幼虫の駆除のほうが大問題となっている）。

②・街中にもクマが出る、といわれる（山の中ならともかく、バカをおいいでない、といいたい）。

③・民間レベルの交通手段はスキーなんだろう、といわれる（万年雪じゃないっつーの）。

……と、こういったふうに北海道と内地（本州のこと）がわかりあえるようになるに

こんなのれんが売られているのも一因では？（北海道新聞・'87年7月23日より）



は、まだまだ暗くて太い川がある。入学当初はそういった誤解を晴らす努力もしたが、この2年で、筆者はもう疲れきってしまった。今ではヤケになって、こんなことまでいってしまう日々である。

Q＝次のうち、あやまっているものを選べ。

①北海道旅行にはパスポートがいる。

②北海道にはココムが適用される。

③北海道も北方領土だ。

④どうもすいません。

—○—

ま、それはともかく、北海道はとても楽しい観光地でありますので、皆様もぜひ一度おいでませ（夏場は涼しいので、長袖の用意をお忘れなく）。

さて、今回は「毒」の巻である。毒とゆーのは、何も毒薬の毒ばかりにあらず、「毒舌」の毒で、口ぎたない、という意味がある（さらに、その上の「げこげこ」とゆーのは、もちろん「源平討魔伝」を踏まえた、「毒」の枕詞であることはいうまでもない）。

ではいったい、何が毒なのだろう？ それはまず、この本文を見てもらうことにしよう。

「げこげこ」の「毒」

●**スプライト【sprite】** 名「スカッとさわやか」でおなじみの某ドリンクメーカーの清涼飲料水。250㎖入りで100円の缶入りが一般的だが、地方によって多少の違いがある。

また、一部地域では「スプライト」よりも「銀星シトロン」とか、「フレスカ」とかの、ローカル色豊かな飲みものがとって代わっていることもある。

炭酸入りで飲みくちがすっきりしているため、ファンが多い。このスプライト人気がコンピュータゲーム世界に波及してできたのが、キャラクターをつくるスプライト。従来の、「描いて、消して」の作業を代行し、高速、かつなめらかにキャラクターを動かせる。

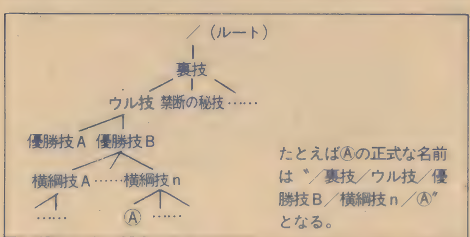
また、なかには自動的にアタリ判定を行うスプライトもあり、メインのプログラムの負担をさらに軽減できる。

ここに見るかぎり、飲むスプライトとゲームのスプライトは全然似ても似つかない。あるいはただの偶然の一致ではないか、と疑う向きも多かろう。しかし、間違いなくこの2つは同じものを意味しているのだ。その証拠に、スプライトを横に何本も並べておくがいい。必ず2、3本なくなるはずである。

●**うらわざ【裏技】** 名隠れキャラクター・隠れフィーチャー・バグなどの用語が未分化なファミコンTM業界におけるこれらの総称。

肝心なところが未分化なせに、この「裏技」のなかはじつに緻密に細分化されている。曰く、「ウル技」「禁断の秘技」「超ド級『大技』」…（じつは、「緻密」という形容はあまり正しくない。「緻密」には「巧みで手ぬかりがない」、という意味があるが、この「裏技」ときたら、まったく同一のものが、「ウル技」にも「禁断の…」にも属していたりして、まるで体系化されていないのである）。

また、その後の調査により、これらの細分化された一単位のなかも、さらにピラミッド状に区分されていることがわかった。たとえば「優勝技」「横綱技」「大関技」…。筆者の世界では、これを「ツリー構造」、または、「階層ディレクトリ構造」と呼んでいる。



これが「裏技」の全貌である。

余談だが、ファミコンTM業界においては、「バグ」という言葉はもっぱら「面」といっしょにして「バグ面」の形で用いられ、「めちゃくちゃ」の意味になる。

さらに余談だが、「裏技」があるなら「表技」もあるのだろうが、言葉に暗い響きのある「裏技」が耳目を集めるのに対し、明るい「表技」が世間の関心をひくことはない。

これは、「裏技」がその「裏」性を放棄し、「知ってて当然」の、実質上の表技として定着してしまったため、「表技」が成熟する土壌が育たなかったせいだ、とされている。

しかし、それならば「裏技」とは形容矛盾だ。もっと正直になるべきである。

●**スーパー・カセットビジョン【super cassette vision】** 名いわゆる、広義のファミコン・TMはとくに省く、である。

現在の市場動向は、延々と広がるマイアミの砂浜（リビエラやアカプルコでも可）に、ロッテリ屋のチーズバーガーでおなじみの白ごまを1粒まいたようなもので、およそ見向きもされない。

ハードウェア的にいくぶん見劣りするので魅力あるゲームをつくるのが難しいなどの点もあるが、最大の弱点は「コントローラーが腐ってる」こと。あまり押し心地のよくないボタンが横に2つ付いていて、30分も遊べば親指が疲れきっていやになってしまう。

さて、それではなぜこれがここに収録されているのか？一般にはまったく信じられていないことだが、じつに、スーパーカセットビジョン用「マッピー」「スカイキッド」、そしてなんと「ポールポジションII」の3タイトルが発売されている、という唐突な気の迷いにほかならない。



御乱心の正体がこれである。

ちなみに、この「BEEP」のゲームカセット人気ランキング・SCV部門は、ほとんど順位が変動しなかった。まさか全然売れてないので変動のしようがない、などということは……。

●ファミコン・ティー・エム【Famicom™; Family Computer™】名 今や押しも押されもしないmade in Kyotoの伝統工芸品。世間に注目されるまでは、高校生が清水寺前の参道あたりで特撰玉露や七味唐辛子といっしょに修学旅行土産に買っていった、と聞く。

正式な名が「ファミリーコンピュータ™」と、"コンピュータ"がついていたため、秋葉原の電気販売店がつい仕入れてしまい、それでは、と売ってみたところ、好評を博する。そのため、全国的に人気を呼び需要が殺倒したが、この工芸品、工場の棟梁の厳重な管理の下に、昔ながらの「家内制機械工業」で生産されていたため大幅品薄となり、'84年末には一大パニックを引き起こした。



報告1・高3の、受験の追い込みの時期にファミコン™を買ってしまい、1年を棒にふることとなってしまった。（筆者の友人・20歳）

報告2・ファミコン™を買って来るよう子供に頼まれたもののまったく手に入らず、しかたないので他社製のファミコン・TMはとくに省く、を買って帰ったところ、子供に激怒され、以来3週間と6日14時間28分ほど、口をきいてもらえなかった。（某一流企業に勤める父・39歳）

報告3・子供のクリスマスプレゼントにファミコン™を買い、せっかく「当日までは秘密にしておこう」と押し入れにしまっておいたのに、子供が見つけて勝手に遊びだしてしまい、強く詰ったところ、家中に血の雨が降った。（某団地妻・32歳）

その後、事態は落ち着くかに見えたが、'85年3月に兵庫県芦屋市で起こった幼児誘拐事件で、発見された幼児が、「今、何がしたい？」と聞かれてファミリーコンピュータ™の名をあげたことで知名度が一段と上がり、ブームに加速がつく。そしてこの年の末にも凄まじいパニックが訪れた。

現在、供給は一段落ついている。1000万台強が出荷されたというから、3500万ともいわれる日本総世帯の約3割にファミコン™があることになる。この業界においてはシェア90%とも95%ともささやかれ、この種の家庭用テレビゲームを総称してファミコン・TMはとくに省く、と呼ぶ風潮があるが、最近では残りの5〜10%もすこぶる健闘している。

よく略して「ファミコン」・TMはとくに省く、というが、正式には「ファミリーコンピュータ™」であり、また見出し語のとおり「ファミコン™」である。この2語は登録商標・TMなので、TMを付けておかないと、いつ何時文句をいわれるかもしれないのだ。

かくして筆者のような小心者は、"ファミ"と"コン"を続けて書くときはおよそ必ず肩にTMとふってしまうのであった。君子危ふきに近寄らず。況んや小人をや。くわばらくわばらつるかめつるかめ。

—○—

《今回の参考文献》

▼朝日新聞・縮刷版　1985年3月号・朝日新聞社刊

▼ファミコンシンドローム・洋泉社刊

……本当はもう少し続けたかったのだが、かなり「毒」がどぎつくなってきたため、死人が出ては困るのでこのくらいにしておこう。

さて、連載開始以来、読者の皆さんからいろいろな感想が寄せられている。ここで少しスペースを借りて、いくつか紹介させていただこう。

「ひじょ〜にやくにたった！」（**東京都・高橋選手**）。ちなみにこれは源平討魔伝の号のアンケートハガキである。どのように役に立ったのかは、これだけではうかがい知る余地もないが、ともかく喜んでくれているようなので、筆者も素直に喜ぼうと思う。

「なんなんだ、コレは。意味がわからん」（**青森県・石沢選手**）。「明解ナム語辞典」全体の中から部分部分だけ取り出したのでは、読んで理解してもらうにはかなり基礎的な知識が必要となるので、ナムコのファン以外の方々にはとっつきにくいのでしょう。メーカーにとらわれない一般的な言葉をとりあげてもよいのですが、そーなるとナムコファンには物足りなくなりますんで、難しいところです。ちなみに彼はセガファンだそうです。「BEEP」にはセガファンがやたら多いので「ナム語」の前途はまだまだ厳しいものがありますナァ。

さて、「読者の○○語」のほうもぼちぼち届いている。

まず**北海道のELF選手**。「○○名人の××島事件」について詳しく付け加えれば合格であった（さあ何のことでしょうねぇ?）。続いて**新潟県の渡辺雄一選手**。かなり怪しげな言い回しなどをうまく使いこなしており、なかなかの秀作である。ほめてとらせよう。（彼は「レジオン」について書いてきてくれました）。

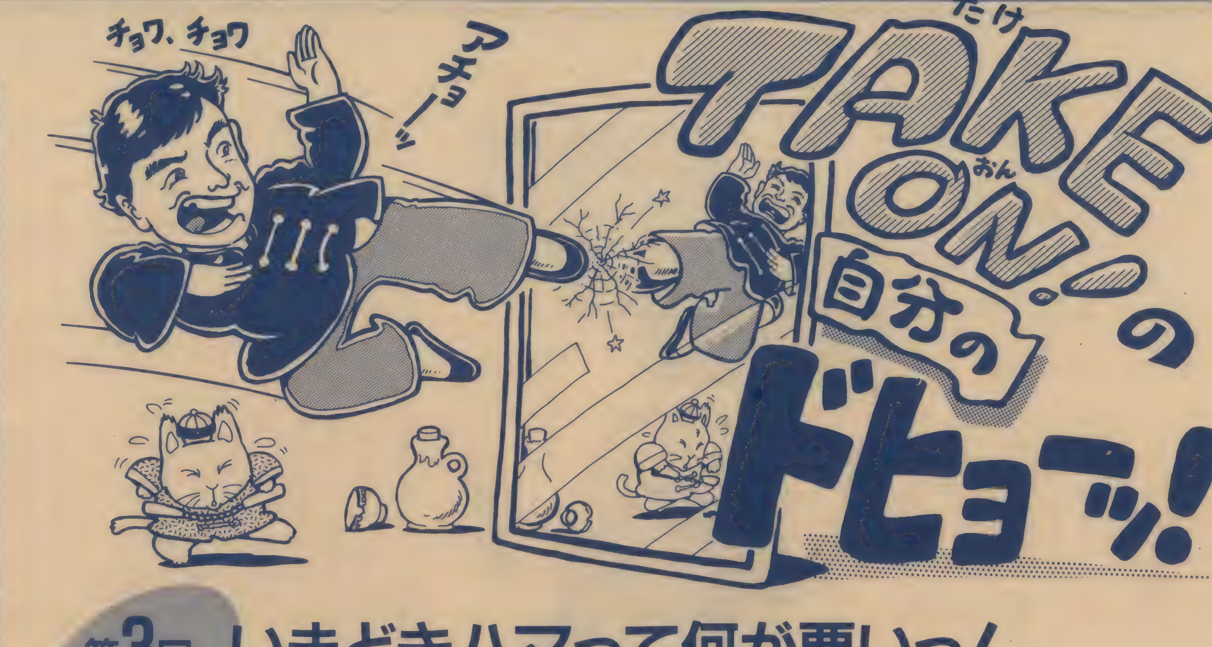
さて最後に、**静岡県のサクセス選手**（♀）。これは凄い。数ある投書のなかでも一番消印が早かったのに、東京は高輪のホテルパシフィックの便箋3枚に収められた内容は十二分に充実しており、しかも最後に何も書いてない4枚目を添えておくという、手紙の礼儀知ったる行為には、何かタダ者ではない雰囲気をかもし出している。

あまりにすばらしいのでここに載っけよーかなー（3Dサンダーセプター IIについてのものでした）と思ったのだけど、"ceptor"のスペリングが間違っていたので今回は見送り。ゴメンね。でも家元は厳しいのだ。とくにナム語にはね。

ともかく、今回がんばってくれたこの3人には、それぞれ**セガ学士**、**ニチブツ学士**、**ナム学士**の称号を差し上げよう。これはとても貴重な物である（なにしろたった今つくった造語だから、世界中に君たち1人しかいない！）。今後たゆまぬ努力を続けてくれれば、学士から→修士→博士→??と、出世の道が続いている。諸君にはぜひともがんばっていただきたい（いつまでもあると思うなこのコーナー）。

それでは来月またお会いしましょう。次回は〜懐かしゲームの巻〜の予定だ。

※なお、この『新版・明解ナム語辞典』は、ナムコの協力を得て11月中旬に単行本として出版されることになりました。こちらもよろしく!!



“アタタ”も“アベシ”も忘れたけど、あの秘孔を突くタイミングだけは忘れていない……。ブームが去った今だからこそ、自分なりにハマれるってもんだ!

第3回 いまどきハマって何が悪いっ!

●題材／北斗の拳（セガ・マークIII） 闘いの挽歌（カプコン・FC）
●企画・構成・文／TAKE ON!

やると決めたらどこまでやるさ

BEEPER諸君! 夏休みは楽しくすごせたかな? 受験生や浪人生のみんなはどうだろう。不本意にゲームをやりすぎて学習スケジュールがズタズタになってはいないかな?

どうしても完全にゲームを切れないと思ったら、いっそのこと“1日30分は絶対ゲームをする”って計画をあらかじめ組んじゃえばいいんだ。そのかわりどんなに調子がのらないときでも30分だけはゲームをするんだよ。そうやってパターンをつくってしまえば、ゲームの誘惑に負ける自分の意志の弱さに悩むことなく勉強もゲームもできるでしょ。パターンを組んじゃえば、けっこうイケるんじゃないかな? と、好き勝手なことをいいながら今月も始めるぞ。今月は“北斗の拳（マークIII）”と“闘いの挽歌（FC）”の2本だよ。

なつかしの北斗の拳

北斗の拳は去年の8月発売だから、サカリをずいぶん過ぎたゲームだけど、激増するマークIIIユーザーのなかには最近マークIIIを買ったばかりで、北斗の拳に今ごろハマっている人もいるはずなのだ! とはいえ、セガレポートで再度取りあげるわけにもいかないので、ボクがやってしまおうというワケ。

つい最近も「“北斗の拳”にはラウンドセレクトはないんですか」という問い合わせがあったんだけど、このゲームにはラウンドセレクトやコンティニューはない。しかしやりこんでいくと、それゆえに適当な緊張感とゲームバランスが維持されていることに気づくはずだ。

それではパッドを水平に持って（変に持つとケンシロウがしゃがんでしまうぞ）ラオウを倒しに出発だ!





写真① 1面のボス・シン。無我夢中でやっていても倒せるが、ノーダメージはなかなか狙えない。ジャンプキックで飛びこんでパンチもいいけど、ジャンプをするとシンを興奮させてしまうのでそーっと歩いて近づき、シンがフットワークを止めた瞬間に皮一枚のところでパンチを決めて離れる。この繰り返しで楽勝なのだ。



写真② 2面のカーネルのパンチはとってもイタイので、ジャンプキックでふところに入る。そして敵の動きに合わせてパンチしていれば、相手から勝手に動いて当たってくれるぞ。これも楽勝でしょ?



写真③ 2面、5面のザコはジャンプをしてくるけど慣れないうちは落下地点で待っているのが無難だ。つま先や、かかとの秘孔を突け!

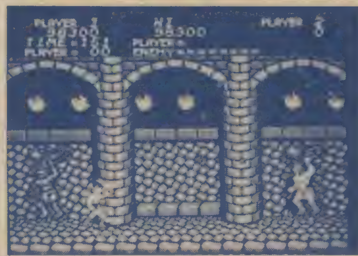
●はみだし徒俵● この前、電気がつかないのでおかしいと思ってよく見てみると、それは伝記でした。（京都府 坂田貴裕） 私の経験した怖い話です。ある日、

リハビリソフトだっ！

さて、〝闘いの挽歌〟も〝北斗の拳〟と同等にやろうと思ったけど、やめた。なぜかというと、コンティニューがあるからなんだ。コンティニューができなければ〝北斗の拳〟なみの難度になるんだけど、これがあるおかげで超オヤツソフトになってしまったんだ。攻略法なんか説明するまでもなく、何度もやればおそらくエンディングまでいけると思うよ。カプコンにしては信じられないくらいやさしいゲームだ。

ただし、やさしいだけじゃなくってグラフィックは凝ってるし、BGMは大げさで気分をいやがうえにも盛り上げてくれる。そして爆笑のエンディング、手軽なVSモード、楽しい説明書や箱（?）等どこをとってもおもしろいソフトなんだ。とくに辛口ゲームでズタズタになっている人にはオススメの〝リハビリソフト〟といえるんじゃないかな?

ところで、今回この2本をボクが同時に取りあげようと思った理由がわかるかな。どちらも世紀末を舞台にしたバイオレンス・アクションゲームであることもさることながら、おもしろいことに最後のボスが〝ゲンオウ〟なんだよね。といったところで今回はオシマイ。来月は阿修羅の予定だ！



写真⑭出たっ！　キングスリーク壁の中から登場。この場面は何度見ても楽しいなあ。

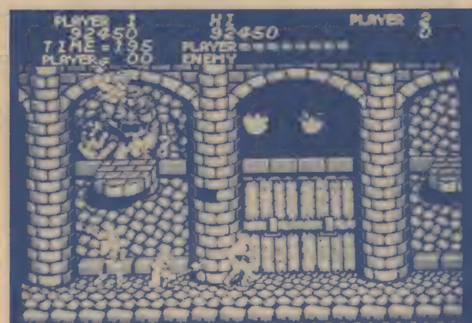


写真⑫アルマジロンをよけるタイミングで最初悩むかもしれない。「つま先が踏まれるかな」というところでジャンプだ。





写真⑮敵キャラの素顔を紹介するエンディング。なかなかの感動モンだよ。



写真⑬〝北斗の拳〟と違って敵キャラクターと重なることがない。そのため後ろからくる敵は歩いているだけでかわせることもシバシバ。



写真⑩５面のボス・サウザーは秘孔を順に突かなければいけないぞ。ジャンプキックで飛びこんでいろいろなところを突いてみよう。まず頭、次は胸……これは自分で探したほうが楽しいと思う。やはりこのシーンは階段上で戦うとか、負けたサウザーが〝お師匠さん〟にとりついて泣くとかやってほしかったなあ。



写真⑪最強の敵・ラオウ！　なにしろ拳のスピードが速いので、オロオロしているとボコボコにされてしまうぞ。パターンを作らずに戦うとスリルがあっていい。そんな余裕がない人は、ラオウにハイジャンプをさせないようにすればいいんだ。つまり、接近してハイジャンプで追いかけまわせばＯＫ。最後の一発は当然胸にほしい。真っ白になってしまうラオウの姿に思わず涙……。

▼写真⑦⑧⑨５面の中ボス火炎放射隊は２×３人出てくるので、なかなか侮れない。でもコツをつかめばＥマークをとらなくてもＯＫさ。まず屋根の上で２人を待って、右をジャンプキックで叩き落として壁に張りつけて倒せ。その後、左はドラムカンの上に乗ったところを攻撃すればほとんどノーダメージ！　しかし３回目はこの位置に出現しないので、少しパターンを変える必要があるゾ。









写真④ザコを10人倒せば体力が増える。地形を利用して体力アップだ。無敵（Ｐマーク）状態でやればラクチンだぞ。



写真⑤４面はザコも強いけど中ボスも手強い。拳王親衛隊は１人ずつ倒そう。ふところに入ってしゃがみ、パンチを繰り出せば手裏剣も防げるぞ。

写真⑥４面のボスがトキ兄さんだということに、セガ版の偉大さを感じてしまう。倒せないというのもおもしろい。トキは左端でキックを連打すれば楽勝なんだけど、ノーダメージを狙ってみよう。１センチくらい（ＣＲＴによるけど）の間隔を保ちながら後退し、トキが拳をはなったらその闘気を流して（よけて）すかさずパンチを打ちこめ！





サウンドクラブ[13]

ゲームサウンドQ&A編

暑い夏休みもようやく峠を越したようだけど、キミたちの頭は休みボケを脱出したかな？　今月はこれまで読者の方々から寄せられたゲームサウンドに関する質問に答えてみるつもりだ。

■文／冨田　丈　■イラスト／嶋岡誠一郎

さて、今まで何回かこのコーナーをやってきましたが、その間いろいろな方からお手紙をいただきました。ゲームファン、某有名ゲームメーカーの作曲者の方、ゲームセンターの店員さん等、ありがとうございました。今回は、それらの方々からいただいたお手紙のなかからと、私の友人たちから来たゲームサウンドについての質問に、Q＆A方式で答えてみようと思っています。

Q1　そもそもFM音源って何なんですか？　音がいいってことはわかるんだけど、一体どのようなものなのでしょう。

A　今のビデオゲームはその90パーセントがFM音源を搭載していると思ってよいでしょう。それほどゲーム業界に浸透しており、すぐれた音源チップでもあります。なぜこんなものがいきなり出てきたかというと、質問にもあったとおり、その音のよさにあります。

FM音源が出る前は、もっぱらPSGといわれる音源チップが使われていました。それとFM音源との決定的な違いは、PSGは音の波形が1種類に決められていて、それ以外の音を出せなかった（もちろん、全然というわけではないのですが、その効果は微々たるものだった）のです。しかし、このFM音源は、自分で音がつくれる、いわゆるシンセサイザーなのです。

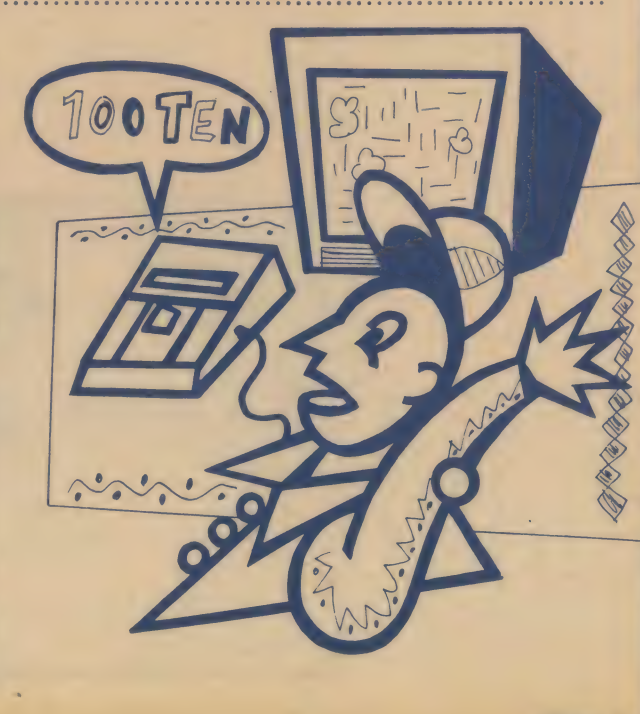
その音の種類はといえば、フルート、ヴァイオリン、トランペット、ピアノ、エレキギター、さらに今までになかった音等、数十個におよぶ要素を組み合わせてユーザーが自由に作り出せるのです。

ポピュラーなものとして、ヤマハのOPN、OPL、そしてOPMがあり、それぞれ一長一短があります。OPNは音がよく、効果音を作るのに適しており、PSGも内蔵していますが、FMの音は3つしか出せません。OPLは音は少し劣りますが、9音同時発声が可能です。OPMは少し値がはり、効果音作りにはあまり適していません。しかし、音がよく、7音同時発声ができるうえに、ステレオ出力も可能です。

Q2　最近『熱血硬派くにおくん』や『ワンダー・モモ』など、喋るゲームがたくさん出てきてますが、どうやって喋らせているのでしょう。きょう体の中にカセットテープが入っているとも思えないし……。

A　うーん、いいところに目をつけたね（これじゃまるでNHKの理科教室だな）。たしかにカセットテープなどが入っているわけはなく、これも専用のサウンドチップを使っているのです。これはサンプリングといわれる技術で、音をテープレコーダーのテープに入れるのと同じように、チップのメモリの中に入れてしまうのです。

このサンプリングにもいくつかの種類があり、ADPCM（普通ゲームで使うサンプリングはほとんどがこれ）、CSM変換（アタリのガントレットなど）、デルタ変調（ファミコンに使われている）などがあります。私の記憶によると、一番最初に音声合成を使用したゲームは『ニューヨーク・ニューヨーク』だったと思います。



Q3 ゲーム音楽ってどんな人が作っているの？

A　ほとんどの場合は、会社の中にいる作曲の心得のある人がやっています。だから、メーカーによって曲のカラーが変わってくるのも納得できるはずです。

しかし、よりよい曲を求めるとなると、この程度の経験者では物足りません。ゲーム会社によっては、サウンド班用に音大から人を募集したり、ドラゴンクエストのようにプロの作曲家にたのむ場合もあります。



Q4 キャラクターがたくさん出てきたりすると、曲が遅くなるゲームもあれば、そうならないゲームもあります。その違いはどこにあるのですか？

A　ご存知のとおり、コンピュータゲームは、CPUといわれる人間の脳にあたるチップで制御されています。私たちも試験勉強などで多くのことを覚えなければならなくなると、頭がパンクしそうになります。自分が考えられる以上のことを考えたり、覚えようとしたりすると、疲労を感じたり、頭痛がしたりして行動が鈍ってしまいます。

ゲームでもこれは同じことです。あまりにたくさんの処理（多くのキャラがものすごいスピードで飛び回るとか）をすると、CPUが追いつかなくなり、キャラの動きが遅くなってしまいます。当然、そのCPUによって制御されている曲もまた遅くなってしまいます。

これを防ぐ方法としては、サウンド用にCPUをもう一つ付けることが考えられます。つまり、キャラや当たり判定などのプログラムと完全に切り離してしまうわけです。こうすれば、たとえゲーム中の処理が激しくなっても曲が遅れることはなくなります。

Q5 ゲーム音楽の著作権はどのようになっているのでしょうか？

A　この質問が一番難しいね。これについては先々月号の最後で少し触れましたが、各ゲーム会社で対応がまちまちなようです。

日本にはJASRAC（日本音楽著作権協会）という音楽の著作権を守る団体があります。ここには芸能界などで作曲された曲が99％管理されています。ここに届けておけば、たとえば第三者が自分の作った曲をそのまま営業用に使ったりした場合、JASRACからお咎めがきます。つまり、日本の音楽の著作を一手にとり仕切っているわけです。

ところが、レコードになったものを除けば、ゲーム音楽でここに届けられているものは数えるほどしかないのが現状です。これは、ゲーム会社がまだゲーム音楽の著作に無関心だということもあります。それともう一つ、ゲームサウンドはそのゲームのプログラムと一体なので、ゲームプログラムとして著作を登録していれば、その音楽もプログラムの一部ということですでに登録済みである、という考え方をとっているのです。

私としては、この考え方はやや的はずれではないかと思います。たしかにROM（プログラムを記憶しておくもの）においての著作権問題はナムコ、タイトーなどで取り上げられ、これを保護する判決が東京地裁で下りています。しかし、これはあくまでROMに関してのことであり、もしこれが通るのならば、その作曲者の作った曲には音楽著作権法は適用されなくなってしまうのではないかという不安も出てきます。

実際、ゲーム会社勤めのサウンドクリエイターたちは、自分の作った曲に対しての著作をどう受けとめているのでしょうか。一度じっくりと考えてみたい問題ではあります。



Q6 冨田丈さんはゲームサウンドの仕事をしているといっていましたが、どこでどんな仕事をしているのですか？

A　そうですね。わたしは、ゴジラがオキシジェン・デストロイヤーによって中曽根内閣を崩壊に導いたため、赤毛のアンの再放送が関東地区で観られるようになったことが嬉しいです。

PC-98シリーズ
PC-88シリーズ
FM-7/77シリーズ
X1/TURBO(Hu-BASIC)

バグ猫たいにゃん

第9回 堕落はいいぞ

by TINYAN

世界征服をめざすブラックTINYAN、先月休んで、さらにパワーアップした!?



① ぷろろおぐ、よむんだよ

昔々、ある国にルーラ王女という、それは美しい王女様がいたんだとさ。ある日のこと、ルーラ王女にひと目ぼれした森の魔法使いザニーが、

「贈り物するから、ルーラ王女と結婚させてちょ」

と、たくさんの宝物を持ってきた。しかし王様は、

「だめだよん」

といって魔法使いを追い返し、贈り物だけしっかり自分のものにしてしまった。怒ったザニーは、ルーラ王女に魔法をかけ、深い深い眠りにつかせてしまった。

② 第1の挑戦者

「というわけでブラックTINYANよ、なんとか魔法使いザニーを倒し、ルーラ王女にかけられた魔法を解いてほしいよん」

と、王様が言うと、ブラックTINYANは、

「魔法使いザニーといえば、最高ランクの魔法使いじゃないか。この俺様だって、勝てるかどうかわからない。それ相応の見返りはあるんだろうな」

「あいかわらず口が悪いな。私の甥でなかったら、今ごろ死刑だぞ。だいたいな……」

「お説教はいいから」

「わかった、わかった。成功の暁には、おまえの今までの罪を許し、勇者として迎え入れよう。そもそもおまえは、剣の腕前なら国で一番なのに、次から次へと悪事を働きおって……、私の立場を考えたことがあるのか」

「はいはい、わかってますよ。とにかく行ってくるとしよう。あ、オムニの盾を借りてくぜ。これをうまく使えば、魔法を防げるからな」

さて、話は急に進み、ブラックTINYANとザニーの戦いである。2人の戦いは、3日3晩続いたが、決着はつかなかった。

「ザニーよ、さすがに疲れた。ここらでひとつ、休憩にしないか」

と、ブラックTINYANが言うと、ザニーは、

「いいだろう。それにしても、この私と互角に戦える剣士がいたとは驚いた。ぜひ、名前を教えてくれ」

「私の名は、ブラックTINYAN!!」

それを聞くとザニーは、

「おう、あのブラックTINYANか。そうだ。2人で組まないか。魔法のザニーと剣のブラックTINYANが組めば、天下無敵だ。どんな悪いことでもできるぞ」

「んー、それもおもしろいかな。よかろう、このごろ悪事を働いてなかったので、少々退屈していたところだしな」

一方、王様は、2人が組んだことなど知るよしもない。いつまで待ってもブラックTINYANが帰って来ないので、

「やはり勝てなかったか。困ったよん」

といって、しばらく考えこむと、

「しかたがない。たいにゃんを呼べ」

③ たいにゃんの戦い

「というわけで、たいにゃん王女よ、魔法使いザニーを倒し、ルーラ王女を救い出してほしい」

「そんにゃあ、あのブラックTINYANでも勝てなかったのにい。むりだよお」

と、たいにゃん王女が答えると、王様は、

「ブラックTINYANが勝てなかったのは、魔法を全然使えなかったからだよん。その点おまえは、ザニーほどではないが魔法が使える。しかも、剣を使わせれば、この国で2番目に強い。だいじょうぶ、まーかせて」

「戦うのはあたしにゃのよお。何が、まーかせてよお。もう」

「いや、おまえなら、よほどのことがないかぎり、必ず勝てる」

「よほどのことって?」

「そうさのう。たとえば、魔法使いザニーとブラックTINYANを同時に相手にすることさえないかぎり、おまえが負けることはない」

「うーん、にゃんだか自信が出てきちゃった。たいにゃん、がんばるね」

と、たいにゃんは出発したが、ご存知のとおり現実は甘くない。

「ザニー、覚悟!!」

「ほう、私ら2人に勝てるつもりかい?」

「あれれー、これじゃあ勝てにゃいよお」

たいにゃん王女は、あっさりと捕虜になってしまった。

いつまで待ってもたいにゃん王女が帰ってこないので、王様はまた、

「困ったよん」

そして、また、

「TINYANを呼べ」

④ おいしいところ、とっちゃって

「というわけだ。TINYANよ、行ってくれるな?」

と、王様が言うと、TINYANは、

「いやです。どうせ勝てないんだし、それより、要はルーラ王

女を目覚めさせればいいんでしょ?」
「それはそうだが、魔法を解くことができるのは、かけた本人か、倍以上のパワーを持つ魔法使いだけなんだぞ」
「まあ、とにかく見ていてください」
TINYANはそう言うと、ルーラ王女の額に手を当てて、
「ヴァジュラオーム……」
と、呪文を唱えた。そのとたん、ルーラ王女は目を覚ました。
「おはよう。あれ、みんな集まって何してるの?」
これを聞くと、王様と集まっていた家来たちは、
「ばんざーい。ルーラ王女が目を覚ましたぞー」
そこで、TINYANは、
「王様、さっそくですが」
「そうそう、ほうびを与えねばならぬな。何がよいか、なんなりと申してみよ」
「それでは、オムニの剣を」
「それは国宝だぞ。さすが、いいものに目をつけたな。まあ、しかたあるまい。オムニの剣をルーラ王女の恩人、TINYANに渡そう」
剣を受け取ると、TINYANは、
「それでは、私は先を急ぎますので」
と言うと、いそいそと城を出て行った。

⑤ えぴろおぐ

TINYANは、国外に出るとつぶやいた。
「うーん、ルーラ王女の魔法を解いたんじゃなくて、不眠症になる魔法をかけたことがばれないうちに、あの国を出られてよかった。まあ、ルーラ王女も、永遠に眠り続けるよりはましかもしれないし……。また、うまい話を探しに、別の国に行くとするか」
(はっきりいって、最低だ)
さて一方、お城では、お祝いのパーティーのまっ盛り。ザニーとブラックTINYAN率いる軍団が、城めざして進んでいることに気づくこともなく……。
また、捕らわれの身となったたいにゃん王女は、その存在をザニーたちにも忘れられ、牢獄の中で1人さびしく、
「えーん、出してよお!」
と、泣き叫ぶ毎日であったそうな。めでたし、めでたし。
「せめて、次号までには出してよお!」

⑥ 遊び方

と、ここまで読んだ読者のみなさんは、今回のゲームはファンタジーRPGだと思ったでしょう。はっはっは、大はずれ。まだまだ甘いね。今回はシューティングゲームなのれーす。思い知ったか。ひどいと思った?そういう人は、愛読者カードに"TINYANのバカヤロー、死んでしまえ!"とでも、書いて出してねーだ。(以上、ブラックTINYANより)
さて、ゲームの内容ですが、テンキーで照準を動かし、スペースキーでビームを発射して、UFOを撃ち落とすという、オーソドックスなものです。ビームは60発で、一定時間内にUFOを撃ち落とせないと、ゲームオーバーです。
RUNさせるとスピードを聞いてきますので、8ビットマシンなら1を、16ビットマシンなら100かそれ以上を入れてください。数字が小さいほど速くなります。
なお、RUNさせた後、イニシャライズのため、1回目のゲームを開始するまでにけっこう時間がかかります(88SRで約1分)。しんぼう強く待っていてください。

⑦ あーと書きは芸術だ

こんな普通のゲームを作るTINYANは、はっきりいって堕落したなと思う。今回のゲームは、98VXで作ったので、88だと遅い。これも、だ・ら・く、だ。ええ? 砂漠にいる背中にコブのある動物!?
「そりゃ、ラクダでんがな」
ちゃん、ちゃん。
さて、最後にクイズを1つ。次のうち、もっとも情けないのは誰でしょう?
イ、牢に閉じこめられたまま話が終わってしまったたいにゃん。
ロ、今回出番がなかった、ブラックTINYANの部下。
ハ、アスキースティックIIターボでスペースハリアーをクリアしたら、堕落と言われた某作者。
ニ、それで、ターボをはずして遊んだら、HAYA・OHのところで手がつって、ゲームオーバーになった某作者。

堕落はいいぞ

各機種共通リスト

注:X1をご使用の方は、100行の"WIDTH 40,25"を"WIDTH40"にしてください。

```
100 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,24:INPUT "SPEED 1-30000";SP:PRINT CHR$(12);
110 DIM D$(20,2),BX(9),BY(9),C$(12):FOR I=0 TO 12:READ C$(I):NEXT
120 READ TT$(0),TT$(1):FOR I=0 TO 9:READ BX(I),BY(I):NEXT
130 FOR N=0 TO 2:FOR J=0 TO 20:D$="":Y=ABS(J-10):YS=SGN(J-10)
140 FOR I=0 TO 20:X=ABS(I-10):XS=SGN(I-10):XY=SGN(X-Y)+1:MD=SGN((X+2-N) MOD 3)
150 D$=D$+C$((XY MOD 2)*(3+MD+(XS+1)+(YS+1)*3)+(XY¥2)*(MD+1))
160 NEXT:D$(J,N)=D$:NEXT:NEXT
170 SC=0:LV=0:SX=5:SY=3:TM=60:LOCATE 25,4:PRINT "SCORE":LOCATE 25,9:PRINT"BEAM"
180 TX=INT(RND(1)*10):TY=INT(RND(1)*6):TC=LV:LV=LV+1
190 LOCATE 25,5:PRINT SC;"   ";:LOCATE 25,10:PRINT TM;" ";
200 N=(N+1) MOD 3:LOCATE 0,0:FOR J=0 TO 20:PRINT D$(J,N):NEXT:R=INT(RND(1)*1.3)
210 TX=(TX+INT((RND(1)*3)-1)*R+10) MOD 10:TY=(TY+INT((RND(1)*3)-1)*R+6) MOD 6
220 TC=TC+1:IF TC>59 THEN 320 ELSE LOCATE 4+TX,5+TY:PRINT TT$(TC¥30)
230 A$=INKEY$:AA=VAL(A$):SX=(SX+BX(AA)+10) MOD 10:SY=(SY+BY(AA)+6) MOD 6
240 LOCATE 4+SX,4+SY:PRINT "┌ ┐":LOCATE 4+SX,6+SY:PRINT "└ ┘"
250 FOR I=1 TO SP:NEXT:IF A$<>" " THEN 200
260 IF TM=0 THEN 200
270 TM=TM-1:FOR K=0 TO 4:KK=4-K:FOR J=0 TO 1:FOR I=0 TO 1
280 LOCATE 5+SX+(I*2-1)*KK,5+SY+(J*2-1)*KK:PRINT "+";
290 NEXT:FOR T=1 TO 10:NEXT:NEXT:NEXT:IF (SX<>TX) OR (SY<>TY) THEN 190
300 FOR I=1 TO 50:BEEP 1:LOCATE 1+SX+INT(RND(1)*8),1+SY+INT(RND(1)*8)
310 PRINT "*";:BEEP 0:FOR T=1 TO 10:NEXT:NEXT:SC=SC+LV*TC¥4:GOTO 180
320 LOCATE 4,10:PRINT " GAME OVER ":LOCATE 2,15:PRINT " REPLAY RETURN "
330 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN 330 ELSE 170
340 DATA " ","■","  ","◣","\","◢","/","■","X","◤","/","◥","\"," = ","├O┤"
350 DATA 0,0,-1,1,0,1,1,1,-1,0,0,0,1,0,-1,-1,0,-1,1,-1
```

ゲームデザイン アイデアノート

最終回

文　米平　申
イラスト　Y. HASEGAWA



未来のゲームはどんなゲーム?

回を重ねて19回。最終回の今月は、SF小説や映画に登場した未来型のゲームを参考にしながら、これからのゲームの方向性を探ってみるとしよう。

泣いても笑っても最終回。ボクにとっては短い間だったけれど、今までこのコーナーを可愛がってくれてありがとう。連載が始まったときには、いろんなジャンルのゲームのアイデアを採り上げて紹介していこうと思っていたんだけれど、いつの間にかゲームデザイナー予備校みたいになってしまったね。そういえば、誌上ディベロップコーナーも中途半端になってしまって、ボクも残念に思っている。

と、まぁそんなことはおいといて、最後だから未来に向けてパーッといこうか!

今回は、題して〝未来のゲームはどんなゲーム?〟

歴史に残るゲーム

おそらくオモチャやゲームといったものは、人間の生活のなかではたいして役に立たないものだと考えられるだろう。それでも合理的といわれる現代で、これらは立派に生き残っている。それどころか、どんどん進歩しているのはみんなの知っているとおりだ。ちょっと不思議だよね。

結局、どんなに合理的な世の中になっても〝人間には遊びが必要〟なんだ。たぶん神様が人間を創ったときに、そうしたんだろう。

そんな欲求に応えるゲーム、つまり多くの人を熱中させるゲームのデザイナーは、極端なたとえになるけれども、人間に必要なものを提供するという意味では神の弟子(でし)なのかもしれない。



人々を熱中させるゲームは、昔からあったんだ。

バックギャモンというゲームを知っているかな? これは、あの聖徳太子もファンだったとか。おまけに、あまりにも人々が熱中するので禁止令まで出されている。

また、東京近辺の人は行ってみるといいけれども、東京・上野にある国立西洋美術館の鳥獣戯画(鳥や獣を擬人化した漫画)の屏風には、バックギャモンをやる馬が描かれているんだ。このほかにもいろいろな古典でバックギャモンは登場していて、その数は将棋や囲碁、チェスなんかよりも多い。これはもう〝歴史に残るゲーム〟だよね。

こういった現象を考えると、今から百年も経てば現在の本も古典。きっとRPGなんかは残っていくゲームのひとつになるだろう。あと「スーパーマリオ」とか、「スペース・インベーダー」、「ゼビウス」あたりもね。

こういったゲームの名前が出てきたところで、ちょっと昔に戻ってみよう。

「スペース・インベーダー」が大流行していたころ、ビデオゲーム(というかコンピュータゲーム全体)は、まだまだ……どころか、

ほんのかけだしという状況だった。このゲームも、インベーダーがブツブツと動いて弾を落としてくるのを避けながら、こいつをやっつけるという、とても単純なゲームだった。でも、ボクはこの「スペース・インベーダー」を家でやりたいがために、マイコン（当時はパソコンとはいわなかった）を組み立てたんだ。

当時から見れば、今のゲームはもう凄いのなんのって感じだろうね。当たり前のことだけど、昔から見れば未来のゲームなんだもの。

いまどきのゲーム

では、ここ最近のゲームの傾向を見てみよう。これはボクの独断だから、みんなの考えとは少し違っているかもしれない。

①RPG形式が増えた　これはRPGが定着したことを示しているともいえる。

②体感ゲームの目覚ましい発展　RPGはプレイヤー参加型のゲームだが、そのプレイヤーの参加という本質を一歩進めたものが、セガをはじめとする体感ゲームだと思う。ファミコンの「ファミリートレーナー」や、トミーの体感光線銃「サバイバーショット」なども、この部類に入れてもいいと思う。

③音楽重視の傾向　最近ではきょう体にイヤホン・ジャックを設けたり、一つのゲームで数種類のBGMが選択できるものなどが目立ってきた。



④2人プレイを前提としたゲームの増加　「リターン・オブ・イシター」や「沙羅曼蛇」、「1943」といった、2プレイを基本としたゲームが増えてきた。

⑤リアル・シミュレーションゲームの登場　「WECル・マン」とか、最近話題の「ミッドナイト・ランディング」などだ。これらは一見すると普通のリアルタイムゲームだが、じつはシミュレーションゲームだ。

そして未来は……

さて、以上のような傾向を見てきたところで、未来のゲームを考えてみよう。

"未来のゲームを推理する"といってまず頭にひらめくのはSFだね。そこで、SF小説に出てきたゲームを少し見てみよう。

最初は『芸夢E』（川又千秋著）という作品に登場するゲームマシン「芸夢」。これは体感戦争シミュレーションゲームというべきもの。催眠状態におかれたプレイヤーの脳に、直接ゲームの画像（というかゲーム世界そのもの）が刺激として与えられる。ゲームの内容は、プレイヤーがある設定された戦場において、ライフルや機関銃などを使って敵を倒すというものなんだ。「芸夢」は難易度によってA～Eまでの5段階あり、レベルAは1対1だけど、レベルEでは敵が大部隊になって一番難しくなる。ゲームに勝てば賞金ももらえるのだ。

これなんかは、実在する「フォトン」というゲームのようだ（これはアメリカで流行している、専用のゲーム・フィールドで行う光線銃サバイバルゲームだ）。ちなみに『芸夢E』は『狂走団』（角川書店）という短編集におさめられている。

次に紹介するのは「空中戦ゲーム」。これは『クローム襲撃』（早川書房）に登場するゲームだ。3D





トミーの「サバイバーショット」

ホログラフィーの戦闘機が空中戦を行うもので、やはりプレイヤーは自分の思考（脳波）で操縦する。プレイヤーは前述した「芸夢」と同じように、自分があたかも戦闘機に乗っているように感じるのだ。ひとつ違うのは、プレイヤーだけでなくギャラリーもゲームの展開を見て楽しめるというところだ。

こういったゲームのアイデアは漫画の『プラモ狂四郎』（講談社）という作品にも、プラモ・シミュレーションとして登場している。こちらはプラモデルのデータをもとに、プラモデル同士が戦うシミュレーションゲームだ。

また、映画『007／ネバーセイ・ネバーアゲイン』には「ドミネーション」という、一風変わったゲームが登場した。これはビームをビュンビュン撃って領地を増やしていく世界征服ゲームだ。2プレイヤーで行い、どちらも核ミサイルを阻止できないと、プレイヤーに電撃ショックが与えられるという危険なシステムなのだ。

そして最後の極めつけは、ラリー・ニーヴンとジェフリー・バーネルが書いた『ドリームパーク』（創元社）に登場するRPG。これはドリームパークという遊園地で行われるもので、ボクたちがよく知っているRPGを、プレイヤー自身が文字どおり体験するものだ。もし作られたら、究極のRPGといえるかもしれない。似たようなものに『ウエストワールド』という映画もある。

こうして見ると、SF小説や映画などで予測されている未来のゲームって、プレイヤーがゲーム世界そのものを体験するタイプのものが多いね。今現在も体感ゲームの進出は目覚ましいけれども、これらはSF小説や映画で予測されたゲームに、かなり近づいてきていると思わないか？

とくに「ハング・オン」や「エンデューロレーサー」あたりのきょう体などは、本物っぽさを狙っているよね。これに、360度のドームみたいな全天周ディスプレイを設置して、今のBGMの技術を応用したリアルな効果音とかを流せるような「ウルトラ・ハングオン」なんてのができるかもしれない。こうなってくると、ゲームはゲームじゃなくて体験だよね。ということは、シミュレーション！

案外リアル・シミュレーションゲームが、予測されていた未来のゲームが目指す最後の形なのかもしれない。この連載の当初にはバカにして書いていたけれども、体感ゲームこそが未来のゲームへのカギなのかもね。



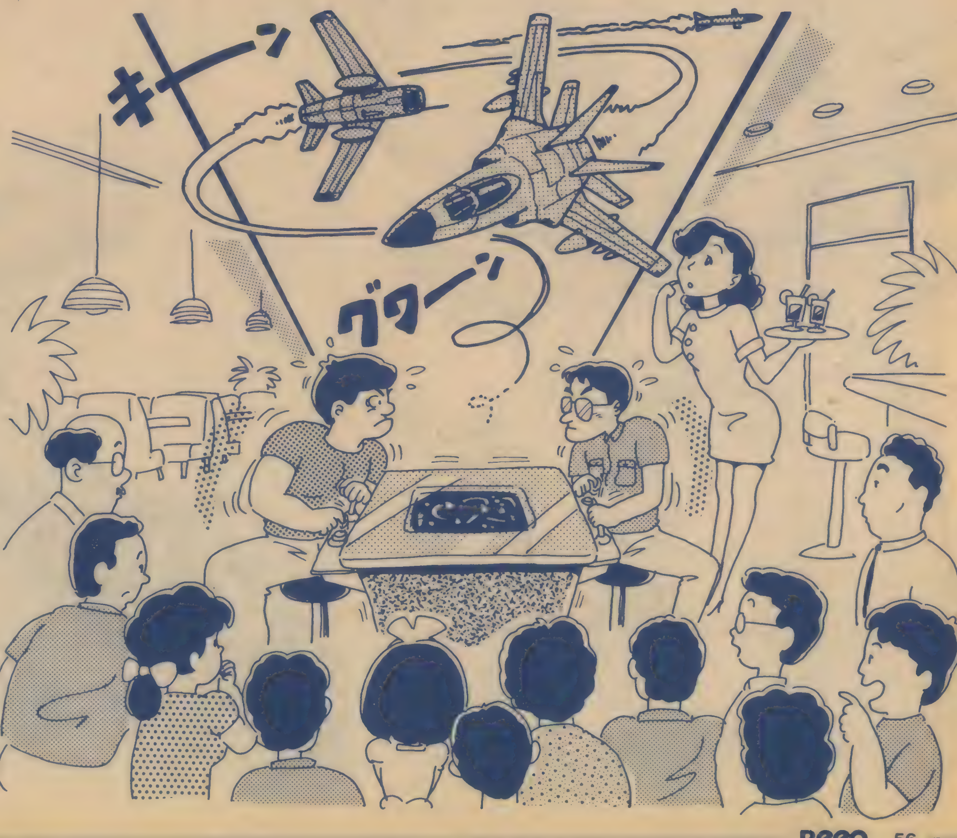
セガの「アウトラン」は車型の先発！

おわりに

ボクは、ゲームを本当に好きで愛しているキミたちのなかから、きっと素晴らしいゲームデザイナーが登場して、凄いゲームを作ってくれるだろうと思っています。これからデザイナーを目指そうという人は、大人になっても子供の〝遊び心〟を持ち続けてください。そのときにも、まだ先の先には目指すべきものはあることでしょう。

ゲームとは〝人を楽しませる娯楽である〟ということを念頭に置いて、わがままなゲームをデザインしないように注意を払ってください。キミたちがデザインするゲームは、ボクから見れば〝未来のゲーム〟なのです。少しだけ先輩のボクにも、夢を見させてください。

たくさんの意見やアイデアを、この小さなコーナーに送ってくれたキミたちのことは忘れません。もう一度、心からありがとう。



特集2

光線銃作戦(オペレーション・ブラスター) 南海の戦い



今、ハヤリの光線銃——。遊び方は勝手、気ままにワガママに！銃を手にした、その瞬間、BEEP編集部の地獄の戦いが始まった!!



勝利よふたたび

ウルド製造基地を破壊しろ！

前回のクトゥルフですっかり味をしめた劇団BEEPの第2作目がこれだ！　ただ光線銃で撃ちあっただけじゃおもしろくない。ちょっとしたルールをつけただけで、今回のようなストーリーが作れるほど、おもしろいプレイができるのだ。みんなも、いろんな工夫をして遊んじゃおう！



アメリカの片田舎の何の変哲もない家で、光集束理論の権威ケヴィン・スコットは、助手のオリヴァー・レイヴンとともに実戦兵器として使用可能な初のレーザー光線銃「ウルド（Wave Laser Device）」を開発中だった。

ある日、試射していると、突然正体不明の男たちが乱入してきた。男たちは、ウルドM2とその頭脳を狙った敵国の男たちだった。しかし、ベトナム戦争を経験してきたケヴィンは、攻撃を避け、逆に男の1人を殴り倒した。そのとき、男の体がコンピュータ・パネルに激突し、大爆発を起こした。この爆発は、他の次元をも揺るがす振動を引き起こし、スコットとレイヴンは次元の穴へと落ちていってしまった。

そのとき、まばゆい光と共に、彼女の体が砂浜に倒れた。ドイツ兵だ。彼は反射的に右手に握った銃の引金を引いた。ドイツ兵の死体を乗り越え、彼は何もわからず走った。





とある海岸に打ち上げられたケヴィンは、1人の女性に助けられた。その女性は死んだはずの彼の妻にうりふたつだった。

特集2 オペレーション・ブラスター
光線銃作戦南海の戦い

ボブの話によると、ドイツはウルドという秘密兵器を使い快進撃を続けているらしい。ウルドとは彼の開発したレーザー銃なのになぜ。





ケヴィンは町であらゆる情報を集めた。そして自分が、ドイツがソ連を占領した直後の1947年にタイムスリップしたことを知った。



歴史が狂っている。彼は、町で知り合ったグリーンベレー・ボブと、ドイツの秘密研究所がある島、マルタ島へ上陸する決心をした。





胸に何か引っかかるものを感じながら、彼は秘かに島に上陸することに成功した。すべての謎がこの島で解かれることを信じて……。

ボブとふた手に分かれた彼は、兵舎を見つけた。見張りのドイツ兵の手にある銃は、ただのマシンガンに見えるが何か違う。

彼は兵舎を襲った。そのとき彼は、ドイツ兵の武器が自分の銃と同種類のものであることを知って呆然とした。





なぜこの世界にあるはずのないレーザー銃がドイツ兵の手にあるのだ。彼は自分の不安が現実になりつつあるのを感じた。



彼は、自分を助けてくれた、妻にうりふたつの女性を殺されたことで、最愛の人を2度失ったという怒りに燃えていた。



彼にはすでに、ベトナムで養われた実戦のカンが取り戻されていた。崖を登り、地を這い、敵に発見されることなく、確実に敵を倒していった。



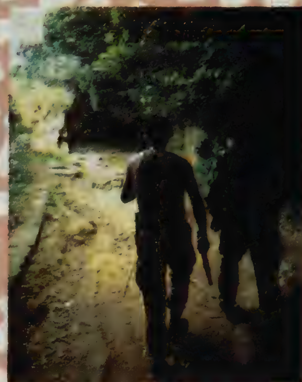
次第にドイツ軍の警備が厳しくなってきた。どうやら確実に秘密研究所に近づいているらしい。



彼は、上陸後ドイツ兵から入手した情報を分析した。それは、彼の不安を裏付けるものばかりだった。



彼の開発したレーザー銃は遺憾なく威力を発揮した。射撃時にほとんど発射音のしないレーザー銃は、ゲリラ戦に最適の武器だった。



まもなく彼は、研究所の位置を確認したボブに合流した。はたして彼は歴史を修正することができるのだろうか？



2人は、山道でドイツ軍の襲撃を受けた。ついに2人がこの島に潜入したことが敵に知られたらしい。

おもしろプレイ大集合

改造して自分だけの光線銃にする。

光線銃を使い込んだら自分だけのカスタムガンにしたくなるはずだ。そこでどういう感じにすると楽しいかを書いてみよう。

まずは、カスタムガンだ。これは、光線銃の各部にさまざまなパーツをつけて、もっともらしくするのだ。たとえば、ブレードランナーの光線銃や、宇宙大作戦(スタートレック)の位相光線銃(フェイザー)、スター・ウォーズのハン・ソロの光線銃のようなタイプの形にするなどだ。

自分が今までに読んだり、見たりした小説、映画、漫画、アニメにでてきたタイプにすると、よりいっそう楽しくプレイができるだろう。ただし、あとで後悔しないように、改造には細心の注意を払うことだ。

これがBEEP[illegible]。模型用パーツなどを使えばかんたんに改造できる。



究極の兵器はこれだ！

究極兵器とは写真撮影などに使うストロボのフラッシュ攻撃だ。ストロボ・フ



2人は前進する。ケヴィンのよく知っている男、オリヴァー・レイヴンの姿を求めて……。すべては、ヤツの仕業なのだ。



「スコットを殺せ！　決してこれ以上生かしておいてはいけないんだ！」。指令官は怒りを爆発させ、部下を殴りつける。



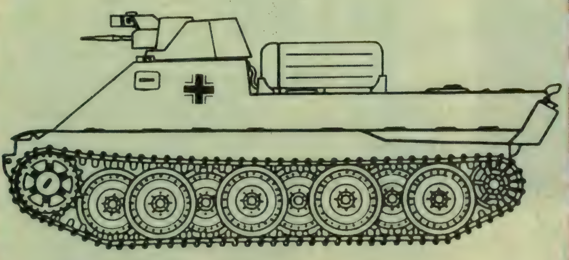
激しい戦闘が繰り広げられた。しかし、その戦場には銃声もなく、ただ、まばゆい光が飛び交うだけだった。



2人の正確な射撃は次々に敵を倒していった。そしてドイツ兵の一人から、ケヴィンはよく知っているある男の名前を耳にした。



指令官は複雑な表情で、戦闘が起こっているであろう方向をじっと見つめていた。今、自分に迫りつつある男のことを思いながら……。



●科学戦車大隊用パンテル

車体長	9.04メートル
全備重量	45.5トン
発動機	マイバッハ12気筒700馬力ディーゼルエンジン
最高時速	54.4キロ
照準可能射程	5000メートル
射撃数	エネルギーパック1個で、500発の連続発射が可能。

初期のウルドは小型化ができず、このような戦車に搭載されていた。そして、以後の研究により、マシンガンサイズまで小型化することに成功した。



ドイツ軍ウルド研究所最高司令官オリヴァー・レイヴン。タイムスリップによって1943年のこの世界にやってきた男。

ラッシュ攻撃は、光線銃の命中判定をする受光機の盲点をついたものだ。

受光機は、なんとフラッシュの光を受けると、光線が当たったものと考えて反応してしまうのだ。たとえば、夜間戦闘をやっていて、道路からいきなり蛍光灯の下に飛び出したりしても反応してしまう欠点がある。

光線銃が指向性（一つの方向に集中して向かう習性）を持っているのに対して、フラッシュの光は拡散して飛んでいく、つまり一度に大勢の相手に命中させることができるという利点がある。これこそまさに究極兵器にふさわしい武器といえるだろう。

このフラッシュ攻撃は、自分の周囲に敵が集まっていたりしたときに最大の効果を発揮する。また敵が集まっているところに特攻するという手もある。

ただし、このフラッシュ攻撃には、電力の再充塡にある程度の時間がかかってしまうという欠点を持っている。今の光線銃は、連射ができるものが多いので、こちらが充電している間にめちゃくちゃに反撃を喰らってしまうのだ。

銀紙や鏡を使った遊び方



こういう大型のストロボを使えば、集中して襲ってくる敵など、一撃で全滅だ！

ただ光線銃で撃ち合って遊んでいるだけ、という遊び方に飽きたらこんなのは

オリヴァーは逃げた。たとえ国を裏切ろうとも、自分が名声を得ることを選んだのだ。大ドイツに勝利をもたらすのだ。





アメリカ人であるにもかかわらず、国を裏切った男、そして、歴史を狂わせようとしている男オリヴァー。今、ケヴィンとボブは最後の突撃を敢行した!



ケヴィンの助手としてレーザー銃の開発に関わってきたオリヴァーは、この世界でその知識を活かし、ドイツ軍に大きな戦果をもたらした。

ケヴィンとボブは、ついに指令部兼研究所にたどり着いた。まだ間に合う。今なら歴史を元に戻せるんだ!



実際の戦史

1943	1.22	ドイツ軍トリポリを失う
1943	2.2	スターリングラードのドイツ軍降伏
1943	2.14	ソ連軍ロストフ奪回
1943	2.16	ソ連軍ハリコフ奪回
1943	4.7	アフリカでアメリカ軍とイギリス軍が合流
1943	5.6	アフリカの連合軍、総攻撃開始
1943	5.13	アフリカのドイツ軍降伏
1943	5.29	アッツ島の日本軍全滅
1943	7.5	シタデル作戦発動、プロホロフカにおいて大激戦が起こり、両軍共大打撃を受ける
1943	7.10	アメリカ、イギリス軍シシリーに上陸す(ハスキー作戦)
1943	7.13	シタデル作戦中止、ソ連軍の反撃によりドイツ軍敗走す
1943	9.3	イギリス軍イタリア本土に上陸(ベイタウン作戦)
1943	9.8	イタリア降伏
1944	4.10	ソ連軍オデッサ奪回
1944	6.6	アメリカ、イギリス軍ノルマンディーに上陸(オーバーロード作戦)
1944	8.15	アメリカ軍南フランスに上陸(ドラグーン作戦)
1944	9.17	オランダにアメリカ、イギリス軍空挺攻撃(マーケットガーデン作戦)
1944	12.16	ドイツ軍が、アメリカ軍に対し最後の総反撃を行う(バルジの戦い)
1945	4.30	ヒトラー自殺す。8日後ドイツ降伏
1945	8.15	日本降伏



レーザー銃の開発者として名声を得ることを夢みてきたオリヴァーに、一人で高性能な銃を作る力はなかったのだ。



ドイツ軍は激しい抵抗を続ける。が、たとえ同じ構造を持った銃とはいえ、所詮助手としての知識だけで作られた銃なのだ。

どうだろう。光線銃は、まさしく光を使っている銃なので、光を反射するものがあればかんたんに相手の光線をねじ曲げることができるのだ。

現実に、レーダー波等をごまかすのにジャミングという方法がある。ジャミングは、大気中にアルミ箔を散布したりして、敵戦闘機のレーダーを使用不能に陥らせたりすることだ。つまり、これを光線銃遊びに応用しようというわけだ。

手順としては、アルミホイルを短冊形に切り裂いて、自分のポケットに、友達に知られないようにひそませておく。そのポケットには、すぐ手を入れられるようにしておくこと。そして、しげみの中などでいきなり敵に出会ったときに、ポケットから敵めがけてアルミホイルを投げつけるのだ。相手はビビるし妨害にもなるので一石二鳥だぞ。ただし、この技で光を完全にはね返して命中を逃れるのはむずかしいかも?

つぎに、もう一つ光の反射を応用したパターンとして、鏡を利用する方法がある。

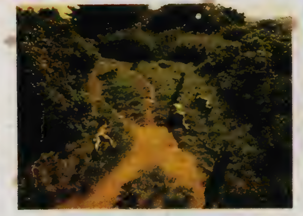
これは、鏡で敵の光線を反射させるというものだ。これを使ったときは「リフレクト・スーツの効果を見たか」とかいって笑ってやろう。また角度を調節すれば、鏡に映った敵を撃つ「鏡撃ち」という秘技も使えるのだ。

ミイラ男風鏡撃ち。こうすれば、敵の撃った光線をはね返して、逆に敵を倒せる!?



特集2

光線銃作戦(オペレーション・ブラスター)南海の戦い



ふたたび戦場は静かになった。しかし、男たちは次々に倒れ、息絶えていく。陽が静かに傾き、空は血の色に染まった。



2人は敵に囲まれた。しかし、動揺(どうよう)する気配もみせず敵を倒していく。





ケヴィンの手にあるのは、長年の研究の結果完成した携帯用(けいたいよう)レーザー銃。彼にとっては体の一部のようなものだ。

ゲーム中の戦史

1943 1.2	助手、ベルリンに漂着(ヘス大尉らに拉致(らち)される)
1943 2.2	スターリングラードのドイツ軍降伏、このためヒトラーは戦局を挽回(ばんかい)すべく新兵器の開発に力をいれるようになる
1943 2.15	ヘス大尉、ヒトラーにウルドの開発を進言
1943 3.19	ウルドI基本設計終了
1943 4.20	ウルドIプロトタイプ1号完成
1943 4.29	ウルドIテスト終了。量産開始(ドルトムント工場)
1943 5.13	アフリカのドイツ軍降伏
1943 5.24	量産1号完成
1943 6.29	1大隊分(45両)ウルドI完成、第1科学戦車大隊編成
1943 7.5	シタデル作戦発動、ウルドIプロホロフカ方面に投入、大勝利(戦果敵戦車960両)
1943 7.20	ボロネジ陥落、第1科学戦車大隊モスクワ方面へ転出
1943 7.26	第2科学戦車大隊編成、シシリーに投入、シシリーを奪回す
1943 10.10	ロンメル軍団アフリカ再上陸、カイロ侵攻作戦開始
1943 10.16	モスクワ陥落、ソ連降伏(ドン川以西の領土をドイツに割譲)
1944 3.10	第1降下猟兵師団、フォルゴーレ空挺師団、マルタに降下。占領す
1944 4.7	爆撃によりドルトムント工場破壊される。工場はマルタに移転す
1944 6.10	イギリス上陸作戦開始、イギリス政府カナダに後退す
1945 2.10	ドイツ軍が原子爆弾の開発に成功。日米休戦協定成立
1945 5.3	原子爆弾と気象兵器によるアメリカ本土攻撃開始(雨雲作戦)。西海岸の砂漠化が始まる
1946 10.12	マルタ工場においてウルドIIプロトタイプ完成

そのとき、戦場に轟音(ごうおん)がこだました。ボブのバズーカが火を吹いたのだ。そして砲弾は研究所の中心部に命中した。オリヴァーの研究もこれまでだ。



ついに、敵は1人の兵士とオリヴァーだけになった。ケヴィンとボブの勝利だ。2人がそう確信したとき、オリヴァーの放った一撃がケヴィンの肩を貫いた。



オリヴァーは再度引金を絞った。レーザー光線がケヴィンの額めがけて伸びる。しかし光線は、ケヴィンをかばったボブの胸に命中した。

光線銃を使ってRPG風サバイバルゲームを楽しもう

ここでは、光線銃遊びにRPGの楽しさとサバイバルゲーム的な要素を足したものを、初級、中級、上級に分けて紹介しよう。

初級編

まずは、マスターを必要としないルールを書く。といっても結構楽しくプレイできるぞ。

●必要なもの

光線銃を人数分。もし集められれば、受光機を人数の2倍。受光器は、プレイヤーの胸と背中につけてほしいからだ。胸だけだと手で隠したりできてしまうので、前後につけるのがベストだろう。

●プレイを行う場所

目印をつけられるような場所。たとえば、オリエンテーリングができるような場所とか、学校の校庭、公園等が考えられるぞ。

●注意

公園などでは許可が必要な場所もあるので気をつけること。

●準備

まず、その地点のかんたんな見取図を人数分そろえておくこと。次にその場所の目印になりそうな場所を選んで、それ



トランシーバーを片手に戦闘の応戦。ちょっとしたルールを加えるだけで、光線銃遊びもグッと幅が広まる。



呆然とするケヴィン。信じられないといった顔のオリヴァー。ケヴィンは傷ついた肩をおさえてゆっくり立ち上がる。



その瞬間、ケヴィンには時の流れが遅くなったかのように感じられた。ボブの体は大きく、そしてゆっくりと宙を舞った。



「何を考えているんだ。貴様のおかげですべてが狂ったんだ！」。しかし、一瞬早く、オリヴァーの放った光線がケヴィンに命中した。



彼がこの世界にやってきて唯一信頼していたボブが倒れた今、ケヴィンは、すべての怒りを込めて彼の銃をオリヴァーに向けた。



ケヴィンは、とっさに腰のナイフを手に取りオリヴァーに躍りかかった。彼のすばやい動きにオリヴァーはなすすべもなかった。

を見取図に記入し、番号を振っておく。見取図の下にその人用のルートを書き込んで、参加プレイヤー全員に見取図を配る。

●**目的**

番号のついている目的を捜して、その順番どおりに自分の与えられたルートを通って、いちばん早く全部の番号をクリアするか、自分1人が生き残れば勝ち。

中級編

中級編では、ある程度のRPG的なルールを入れる。

●**必要なもの**

プレイヤーのほかにマスター1人。光線銃人数分。受光器は人数の2倍。バンド（周波数）切り替えのあるトランシーバーを参加人数分もしくは、参加グループ分。

●**準備**

トランシーバーのバンドは、マスターと他のプレイヤーの会話が聞こえないように、プレイヤー、または、グループごとに変えておく。

マスターは、あらかじめプレイヤーに、体力、回復力、敏捷性（それぞれサイコロを2個足した数値）を書いたプレイヤーシートを書かせておく。

●**ルール**

1ターンを5分とし、5分経過ごとに各人のコードネームを使って、マスターに状況をトランシーバーで連絡する。マスターは、連絡によって必要な数値を合計してシートをチェック、負傷、死亡などの結果を出し、プレイヤーに伝える。

●**目的**

自分のグループ以外をせん滅すること。

上級編

中級ルールのプレイヤーの能力に、筋力、知力、射撃力、教養、コンスティテューションなどの要素を追加し、目的達成までの過程を複雑にしたり、トラップを仕掛けるなど、より本来のRPGに近

特集2 光線銃作戦（オペレーション・ブラスター）南海の戦い



唯一の武器を奪われたオリヴァーは、恐怖に包み込まれた。オリヴァーの頭の中は、自分が生き残ることだけだった。



最後の力と気力で、オリヴァーはケヴィンを押し倒した。そのとき、ケヴィンの右手には、彼のウルドM2が……。



オリヴァーの銃を蹴り上げるケヴィン。オリヴァーが、ただ一つ自力で作り上げた携帯用のウルドは、大きく飛んだ。



第二次大戦は、ケヴィンの科学力で強化されたアメリカ軍の反撃により、連合軍の勝利に終わった。歴史は修復されたのだ。



オリヴァーの体は泡のようになり、蒸発した。光線の持つ強力なエネルギーにより、細胞が異常な変化をしたらしい。すべては終わった。



「貴様はこの世界にいてはいけない人間なんだ！」。ケヴィンは撃った。彼のウルドＭ２から発射された光線は彼の怒りに増幅されたかのように、いちだんと激しく輝いた。



ケヴィンは戦友の墓を訪ねた後ひとり思った。「戦争なんてするもんじゃない。光線銃は遊びだからおもしろいんだ」と。

THE END

いシナリオをつくる。つまり、RPGに光線銃を持ち込んで、アクション性を強調した内容にするわけだ。

この方法なら、マスターの腕によっては、かなりおもしろいゲームができるはずだ。ちなみに、今回の「勝利よふたたび」も、このルールを使ってプレイし、ストーリー化したのだ。

光線銃の楽しさ

光線銃はエアガンと違い、弾が当たってケガをすることがないので安心して遊べる。そのうえ、最近の銃は連射ができたり、被弾回数を表示してくれたりと、便利なところがたくさんある。そういう点で、光線銃にはエアガンにない楽しさがあるといってもいいだろう。

その楽しさを求めてこれまで長々と書いてきたが、奥の深い光線銃の楽しさのほんの一部だけでも理解してもらえただろうか。まだまだ遊び方はたくさんあると思うので、みなさんもいろいろと考えてみてほしい。

徹底比較

光線銃カタログ

調査人/たけじゅん



市場に出ている光線銃は多いね。そこで"BEEPのトビー門口"といわれる私が、偏見を持って徹底比較してみたのだが……。

クイック・ショット

バンダイ(5,000円)





弾は赤外線タイプ。的が大きいので当たりやすいかというと、そうでもない。実際最高射程距離は22mほどで、そこでの命中率は20%ほどだ。

デザインも当たり障りのないもので着脱可能な固定バーがついている。照準をのぞくと中央に赤い点が表示されるので、それを的にあわせると比較的当たり易くなる。発射時の音もごく普通の「ダキューーン」である。ちなみに的はフラッシュタイプのものでも反応するので、フラッシュタイプと混ざって遊ぶこともできる。まあ、中流といったところだ。

本体（銃部）　※表中空欄には、キミが書きこめ！　なーんてね。

外形寸法	L540×H205×W40(mm)
使用電源	単3電池4本使用
電池寿命	
射程距離	30～40m
連射性能	なし
その他	照準を使えば百発百中！

ターゲット（的部）

外形寸法	L114×H117×W52(mm)
使用電源	単3電池4本使用
電池寿命	
センサー部反応角度	165度
その他	受光部が比較的大きいから当たりやすいぞ

UZI（ウージー）

ツクダホビー（9,500円）

本体（銃部）

外形寸法	L465(655)×H265×W50(mm)
使用電源	単3電池6本使用
電池寿命	約1.5時間の連続使用が可能
射程距離	40m以上(昼間)、50m以上(夜間)
連射性能	1時間に5,000発連射可能
その他	本格的な外装なのでモデルガンコレクションになる

ターゲット（的部）

外形寸法	L126×H57×W26(mm)
使用電源	単3電池2本使用
電池寿命	連続48時間
センサー部反応角度	180度で真横からの光線にも反応する
その他	中のメカニックが透けて見えるぞ

弾はフラッシュタイプで、屈伸自在のストックがついている。実際最高射程距離は約30mで、そこでの命中率は40%ほど。それを超えるとほとんど命中しなくなってしまう。フィット感覚はよくデザインもそれなりに質感を出している。的はレッドとブルーに色分けできるためチームに分かれて戦うこともできるが、敵味方の判定能力がないため、同じ色の的にも命中してしまう。発射音はないが、充電時の「キューン」という音が気持ちいい。ただひとつ欲を言えば、もうすこし重量を重くすればよかったと思う。





ジリオン

セガ・エンタープライゼス（5,500円）



本体（銃部）

外形寸法	L322×H162.5×W88 (mm)
使用電源	単3電池6本使用
電池寿命	連続発射で1時間半
射程距離	50m
連射性能	あり
その他	発射時の音がたまらなくいい

ターゲット（的部）

外形寸法	L120×H100×W28 (mm)
使用電源	単3電池2本使用
電池寿命	連続使用で12時間
センサー部反応角度	180度
その他	カウンター付きなのでサバイバルゲームに最適

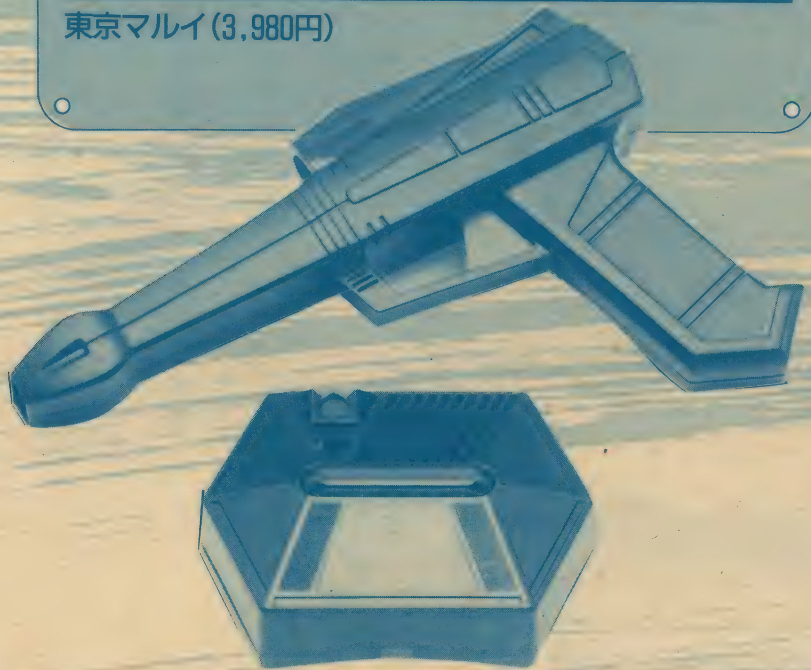
弾はフラッシュタイプ。実際最高射程距離は約50mで、その時点での命中率は20%ほど。さすがにニュージリオンだけあってデザイン、命中率ともにフラッシュタイプでは最高。

そして、なんともいっても引金を引いたときの「チューン」という音が気持ちいい。連射も可能だし、的が当たった回数を10回までカウント（10回カウントするとやられたことになり、それ以後は反応しなくなる）するのでサバイバルゲームには最適。お手ごろ価格なのでキミにも買えちゃうぞ。



シューティング·レーザーガン

東京マルイ（3,980円）



弾はフラッシュタイプ。実際最高射程距離は10m以下で、そこでの命中率は10%以下だ。デザインもかんたんな超未来型の銃である。発射時の音はなかなかいいが、全体的に評価は低い。しかし、値段が安く、大きさも持ち運びに便利な程度なので、お金のないキミたちにも気軽に買えてしまうのだ。

さっき書いたように射程距離が短いので、屋内で遊ぶのに適しているかもしれない。でも、家の中でハッスルし過ぎて怪我をしないように注意して遊ばなくちゃダメだぞ。



本体（銃部）

外形寸法	L230×H155×W40（mm）
使用電源	単3電池2本使用
電池寿命	
射程距離	20～25m
連射性能	
その他	射程距離が短いので屋内で遊ぶのがいい

ターゲット（的部）

外形寸法	L122×H90×W33（mm）
使用電源	単3電池2本使用
電池寿命	
センサー部反応角度	140度
その他	ショルダーバンドで装着がかんたん

サバイバーショット

トミー（8,800円）

弾は赤外線タイプ。もっとも機能が優れた光線銃ではないだろうか。実際最高射程距離は25mほどで、そこでの命中率は20%くらい。頭につけた的に弾が命中すると振動が伝わってくるのがGood。デザインはＳＦ的でフィット感覚も最高なので、好評であった。何回か当てられるとやられたことになり、それ以上撃てなくなるという機能もついている。銃についているスイッチを利用すればチームになって戦うことも可能。敵味方判別能力もあるので本格的だ。発射時に迫力ある音がするため気分は最高である。

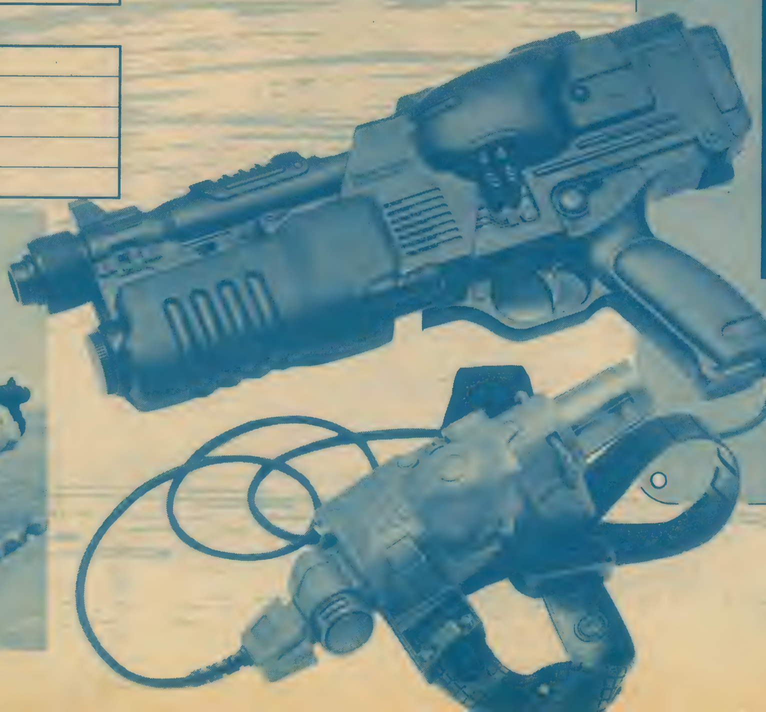
本体（銃部）

外形寸法	L360×H195 ×W65（mm）
使用電源	単2電池6本使用
電池寿命	マンガン――10時間以上，アルカリ――50時間以上
射程距離	50m以上
連射性能	
その他	なんといってもデザインが最高！

ターゲット（的部）

外形寸法	L190×H110×W65（mm）
使用電源	本体から供給するため電池不用
電池寿命	
センサー部反応角度	360度
その他	命中時の振動が快感だ





雅と超越ジイサンの

コミケット32 ちょーえつ突撃道中記



●レポーター／大滝"Love & Peace"雅、"憂国の志士" 超越ジイサン

コミケって知ってる？ 最近、雑誌やTVでも取り上げられてるマンガやアニメファンが集まるイベントのこと。ここ1～2年、増えてきたゲーム系のサークルを目当てに突撃！





雅 行列待ちをしていたら見か[illegible]ハ。カメレオンかザ・フラ[illegible]

腐るような炎天下に行列を見た！

8月9日の朝の出来事……。

雅 あ～今日も暑くなりそうだな 絶好のコミケ日和だぜ。さて、そろそろ行くとするか。ジジイも寝てることだし……。

超 ナニッ!!（ガバッと布団の中から雅の足首をつかんで）コミケじゃと!? あそこは一般市民の行くところじゃないと、以前書物で読んだことがあるぞ。

雅 そんなことないですよ。今は、マンガ、アニメのどマニア以外の普通の人も多いですよ。

超 いや、そんなことはない。そうじゃ！ お前1人では危ないからワシもついていこう。

雅 しょうがないなあ。じゃあ、いいですよ（まったく、よけいな過保護ジジイだぜ）。

雅 いや～暑いなあ、ここがコミケをやってる東京流通センターか。浜松町からモノレールで約15分。いつもながらすごい人だな。

超 なんという人ゴミじゃ。こいつらは何のために、こんなところまでワザワザ足を運ぶのじゃ？

雅 やだなぁ。今さらそんなこと言わないでくださいよ。コミケっていうのは、コミックマーケットっていうのが本当の名前で、本来自分で表現したいものを、自費出版という形で自己主張する――ほら、商業誌みたいに売り上げを気にしないで本当に自分の描きたいものを描けるってやつ――ための場なんですよ。それに商業誌だと自主規制があって書けないことってたくさんあるでしょ。たとえば、○○○とか、××××とかですよ。

超 なるほど、○○○とか××××とかは駄目なのか。

雅 そうですよ。つまり、僕に言わせれば、出版界のインディーズですね。



超 まったく格好つけおって。読者のみなさんにわからんではないか。

雅 じゃあ、さっそく行きますか。

炎天下の大ミョ～行列

超 何じゃ！ もうこんなに並んでおるのか！ 早起きだけは馬にも負けたことがないのが自慢じゃというのに。ワシらよりも早く来て並んどるというのはどういうつもりじゃ。

雅 あたりまえですよ。自分のお目当ての本を買うためにすこしでも早く入場するんですよ。徹夜で並ぶ人たちもいるぐらいなんだから……。

超 なんということじゃ。こんな若人が増えて、お国の将来は大丈夫なんじゃろか。

雅 え～っ!? そこを無理して並んじゃうのが若さの証明ですよ。

超 お前もその一味じゃな（ジイサン血圧が2メモリ上がって雅をポカリ！）。

雅 そんなことで、殴らないでください。ホラ、そろそろ入場ですよ。

会場内の不愉快指数は？

超 では、わしは入るぞ。イテッ！ そこの太った男、イタイケな老人を突き飛ばすでない！

雅 まあまあ、落ち着いてくださいよ。ったく老人はセッカチなんだから。ほら、それよりもコミケでは、これがないと……。

超 なんじゃそれは？

雅 やだなぁ。コミケットカタログですよ。これを見ないと、会場のどこで何を売っているかわからないですからね。ホラッ！

超 ホ～、これは便利なものじゃの。フムフム、いろいろなサークルがあるんじゃの。BEEPのサークル紹介でも、紹介しきれんわい（あたりまえだ！）（パラッとページをめくる）ウ～ム、アニメに創作マンガに……パソコンはどこじゃ。オ～あったあった。これ雅、いざ突撃じゃ。ラッパを持て！

雅 いや～外の人もすごいけど、会場内はもっとすごい。殺気がこもってて、押し合う人々の汗といったら、まるでホープ軒のラーメンスープ（油ギトギトの豚骨スープ。みょうにシツコイ）の臭いのようだ。あっ、ジジイが、人波をかきわけてパソコンサークルに突っこんでいく……。

買いあさったぜ！ 超ソフトたち

超 ホレッ見てみい、雅。とても売っていたソフトを全部買うわけにはいかんかったが、とりあえず、おもだったものをこれだけ買ってきたぞいっ。フハフハッ……。

雅 やだなぁ、ジイサン、もみくちゃにされて、ステテコが見えてますよ。ほんとにもー、これだから昭和ひとけたは……。

超 よし、雅。さっそくソフト評を始めるぞよ。

雅 ったって、こんなとこマシンもないし、電源もありませんよ。

超 かまわん！ どうせワシらは超越しておるのじゃ。

バリアント7（GPMソフト）

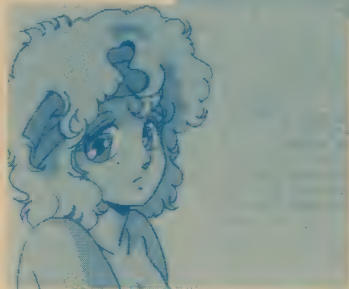
㊍ 縦スクロールのシューティングゲーム。アイテムバリバリのパワーアップ、大ボスの出現など、ありがちなゲームだね。BGMは88SRのFM音源を使ってよくできてるけど、オープニングのデモとか、何もないのがちょっととね……。一見すると、セガの××ウォリアーみたい。まあ、作ったのは素人さんだし、1000円という値段も、ウ〜ム、まあいいか。


●バリアント7

ゲームミュージックコレクション（グループスナミ）

㊍ 女の子のグラフィックスを見ながらBGMを楽しむという環境ソフト（?）。さすがに88SRということでBGMはいいけれど、ど〜もあのランダムに出てくる女の子のグラフィックが、マニアっぽいノリを残しているようだ。キースキャンも悪いし……。ジイサンは、キーボードを連射していた!?

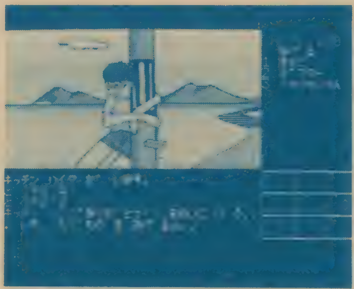
㊤ なんじゃ、これは!! どうでもいいが、マニュアルに言いわけを書くのは見苦しいぞ！ 何が1日で作ったからデキが悪いじゃ！ 仮りにもお金を取っているのじゃから、自分たちの作るソフトには責任を持ってほしいものじゃ。


●ゲームミュージックコレクション

ADV4 曽根中の復活（吉太商会）

㊍ タイトルからして危ないのだが、中身もそのとおりの政治批判ADV。でも結局、ストーリーらしいストーリーもなく、ハッキリ言ってバカバカしいが、それがよい。選択式コマンド方式だが、移動できる場所も9ヵ所しかないし、結局、エッチするのが目的なんだけど、あのギャグは完ペキにマニアっぽいものがある。とにかく、バカバカしいというのが僕の感想。

㊤ ったくけしからん奴らじゃ!! こんな奴らがいるから国が滅びるのじゃ（苦笑い）!!


●ADV4 曽根中の復活

SAYOKO2（ロリータソフト）

㊤ 主人公サヨコが、森くんを探して異世界を旅するADVじゃな。ストーリーもかなりシッカリしておって、まるで不思議の国のアリスみたいな感じじゃのう。絵はモノクロでちょっと同人誌っぽいがかわいいし、正統派のADVじゃのう。これで700円は安いもんじゃ。おっと、忘れておったが、ローマ字カナ漢字変換なんかもできるスグレモノじゃ。マニュアルには、イントロの部分の漫画もあるのじゃ。


●SAYOKO2


[illegible]


[illegible]


[illegible]


[illegible] ハラまでくわえる[illegible]

雅と超絶ジイサンの

コミケット32ちょーえつ



超 通路に座りこんで何をしておるのじゃ
雅 ズブズブに疲れて、本を読んでるんです。



雅 義経まで登場してしま[illegible]手と闘わせてみたい

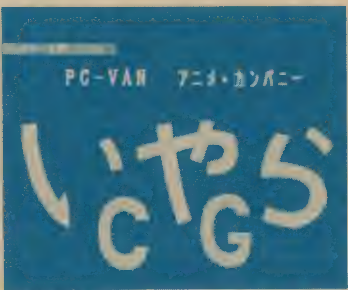


雅 RPGの中から抜け出てきたようなんたち。左の子の指が変な形してる"かかってしんぜや!!"

いやらCG（VAN KIDS）

雅 とにかく、原作もののスケベグラフィックスが入ってる色ものソフト。もう、ただただ、あ〜いう絵だけなんだけど、アノ部分にはしっかりボカシが入っている。あるコマンドで、それを外すこともできるようだけど、健全なBEEPERには、ちょっとヤバいからね。コ〇プ〇ィークあたりなら、やるだろうけど…。あ〜ヤラシイ!!

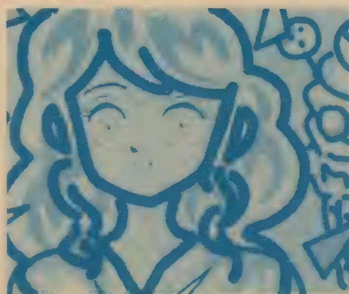
超 絶句……（血圧が異様に上がる）。



●いやらCG

ペリカン方程式（暗黒媒体ソフトウエアーズ）

雅 これってさあ、結局、ペンで描くところを、CGにしてディスクに収めたって感じがものすごく強いね。個人誌的なノリで、オリジナルキャラばかり、絵はうまいのは認めるけど、それだけじゃね。何かイマいちたいしたことはないような気がするな。



●ペリカン方程式

ラディッシュ（GPMソフト）

雅 バラバラになった女の子の絵を完成させるCGパズル。可もなく不可もなくといったところのソフトで、思考派ゲーマー（パズラー？）には、うってつけかもしれない。ソフトのデキのほどは……まあいいんじゃん。って感じかな。



●ラディッシュ

結局、なんだったんだ！

超 こうしてみると、アダルトものが多いのう。雅、最後にシメてみい！

雅 そうだな。アダルトもの、大戦略のユーティリティなど、いろいろ出てはいたようだけど、ソフトの生産が間に合わず（印刷屋さんが持ってくるわけじゃないしね）売り場のスペースだけせっかく取っても、何も売れなかったというサークルもあったようだね。また、ソフトを持ってきてもせいぜい10枚以下で、即、完売なんていうサークルもあったようです。全体的には、やはり可愛い女の子ものや、色もの（ハッキリ言うとエロソフト）が多かったと思います。



●ダライアスのプラモ、こんなのも売ってた。

そして、ゲーム同人誌のほうは、以前に比べて攻略本が減って（でも、老舗の『ゲームフリーク』なんかは、以前の攻略ものばかり）ゲームキャラを使った、創作マンガなんかが多かったように思います。これって何か、ゲームキャラがアニメキャラと同じような感覚で受け入れられてきていて、一種の市民権を得た、といった感じなのかな。とにかく、遊ぶ対象を求めてコミケに参加するといった感じの人（サークル）が多かったように思います。

〈汗だくの戦いは終わった…〉

雅 いや〜すごかったな。あいかわらずパ・ワ・〜があったな。とくに一般参加者なんて、入場のとき、まるで獣のような勢いがあったもんね。ところで、ジイサンはどうだった？

超 わしの感想はじゃな、コミケというのは一般の人が一般の人でなくなる作用をもったカーニバルのようなものじゃの。

雅 とくにどんなところで、そんなふうに思ったの？

超 あの扮装をしているヤツら、貴奴らは、自分がいかにヘンであるかを皆に自慢しているようなものではないか。

雅 扮装じゃなくて、コスチュームプレイでしょ。コスプレ。彼らはあおすることによって自分を表現してるんですよ。この前、僕がメタルギアでやったのと同じですよ。それに、たいていの人がシャイな性格だから仲間を求めて、ああいうイベントで発散するんですよ。

超 そうじゃったのか、ワシは勘ちがいしていたのう。皆とコミュニケーションを深めるためのお祭りか!? それならしかたあるまい。

雅 近頃やっとコミケも、一般の人々に知られるようになってきたんです。今日だって、某放送局が来ていましたし、いろいろな雑誌の取材、そうそうBEEPもいたな。

超 よし、雅！ 次回のコミケには、ワシらも参加するぞ。ワシら2人で「ロボット三等兵」の扮装をするのじゃよ。ほっほっほっ。

雅 えっ……（絶句）。

超 それにしても、このようなイベントに数万人の若者が集まるとは、日本も平和になったものじゃ。戦争は遠くなったのじゃのう。

雅 そうですね。いつまでも平和が続きますように。Love & Peace。

我 超伝道インタビュー 3

超伝道インタビューの3人目は、大原まり子さん。日本のSF界では貴重な、女流SF作家の1人だ。とにかく、大原さんは美人だとかいうウワサ。緊張しながら所沢へ……。

聞き手●我流子

大原まり子の世界

小説というのは、読む人に作者の想像した世界をイメージさせるものだ。

前回インタビューの天野喜孝さんも「彼女自身の独得の世界を表現するのがすごくうまい。そして、女性でないとできない見方や描き出す世界の奥底に、ほの見える血生臭さ」とおっしゃってましたが、大原さんの世界をうまく表現している言葉かもしれない。

文章の感じ方というのは、人それぞれだが、私が大原まり子さんの作品から受けるイメージは、とても澄みきった透明感のある世界だ。そして男性の作家では描けない女性独得の残酷さのようなものも、文章からかいま見えることがあるのだ。これが彼女の世界をよりいっそう複雑怪奇なものにしているようだ。

こんなイメージを抱きながら、大原まり子さんにインタビューしに行った。

所沢へひと走り!

某月某日、大原まり子さんに会うために、所沢へ行くことになった我々は、なんと1度も彼の地へ行ったことがなかった。待ち合わせ時間に遅れるのとインタビューするお店を見つけることができないのでは? という事態を恐れて2時間も前に出発してしまった。

しかし、思っていたほど、時間はかからず、少し余裕をもって着いてしまったのだった。そこでしばらく待っていると……。

その日の大原まり子さんは、ファッション雑誌から抜けでてきたような服装(?)だったような気がする。やっぱり、女流小説家だけあって、服装にも凝っているなぁという第一印象を受けてしまった。



いよいよインタビュー

我流子 大原さんの『金色ミルクと白い時計』というエッセイ集でコンピュータについて書いてあるところがありますが、買う前には、パソコンに対してどんなイメージをもっていたのですか?

大原まり子 パソコンって何でもできるっていうか。だって、絵は描けるし、音楽はできるし、何といってもゲームがただでできるでしょ。

我 買ってからのイメージは変わりましたか。

大原 ええ。買ったら、なんて馬鹿な奴なんだろうと思いましたね。このバカバカバカバカ……みたいな感じです。

我 現在は何かマシンをお持ちですか。

大原 昔、FM-7を持っていたんだけど……。今は友だちの家にあります。

我 それは、いったい……。

大原 あげちゃったんです。ゲームもないし。

我 やっぱりそうですか。BEEPのFM-7もゲームソフトがないのでマシン室に埋まっていたんですけど、ついこの間、発掘されたんですよ。今では、ソフトが出てもFM-77AV専用だったりして。

大原 そうなんですよ。あれもかわいそうな機械なんですよね(笑)。

我 どうしてFM-7を買われたんですか。

大原 友達の家に行ったら、「スペースピー」という名のアクションゲームがあったんです。それを見てゲームセンターに行かなくてもゲームができるのかと思って買ったんですよ。それに絵も描けるし、音楽もやろうと思えばできるし、FM-7を買った友人にイイよといわれたんです。

我 買って思わずプログラムとか打ち込んだりしたんですか。

大原 ええ、ベーシックで少し。文字を大きくして色を着けるとかいろいろ。でも役に立たないんですよね。

我 FM-7には、ドライブとか付いていたんですか。

大原 いちおう、1ドライブ付けておきました。

我 それじゃ、たいていのゲームができたんですね。どんなゲームをやりましたか。

大原 好きなのはアクションかなあ。「撃墜王」とかやりましたね。それでそのころのソフトってテープが多かったでしょ。ロードするのをじっくりと待つっていうのが快感だったんですよね。

我 でも、ロード中にエラーが起きてぶっ飛ぶときがあるでしょう。

大原 そうそう、そういうときは泣きました。でも、今の若いもんはテープのロードというのを知らなさすぎますよ(笑)。あのガーガーピーピーいう音がなんともいえないってことも、買ったばかりのころにはありましたね。

我 そうですね。ほかにFM-7でやられたゲームがあったら教えていただけますか。

大原 やっぱり「惑星メフィウス」ですね。単語入力がわからなくてねー。鉄格子に向かってウツ、ウツ、ウツを延々繰り返したり。それに「ポートピア連続殺人事件」とかですね。

我 やっぱり、あの当時の7ユーザーって絶対その2つは通ってますよね。それでその2つは、解けましたか。

大原 (笑いながら)ダメでした。

ファミコン持ってます

我 いまは何かコンピュータをお持ちですか。

大原 ファミコンもコンピュータだといえれば、持ってます。

我 ファミコンのソフトでは何をプレイされました?

大原 「ドラゴンクエストII」をやったんですけど3人揃ったところでうろうろしているだけで全然駄目でした。でもドラゴンクエストIIってキャラクターが死ぬと棺桶を引きずるでしょ、すごく悲しいけ

ど、なにかいいですね。

我　あれはおもしろいから、ぜひもう一度チャレンジしてください。ほかはどうですか。

大原　今は「夢工場ドキドキパニック」ですね。あれって4人のキャラクターが全部違うのですごくおもしろいんです。

我　いまどのへんをプレイしてますか。

大原　第3ワールドです。あとほかには「リンクの冒険」を不眠不休で、自力でクリアしたんですよ。

我　それらのソフトは、全部自分で買ったんですか。

大原　いやぁ、そういうわけではないんですよ。

我　ファミコンとパソコンの違いみたいなものを感じますか。

大原　ファミコンって人間対人間の白熱したゲームができるでしょ。でも、パソコンって基本的に1人だから、そういうことができないのでつまらないですね。やっぱり人を悔しがらせたりするのっておもしろいんですよね。

我　よくありますよね。ファミコンのソフトでも、「ファミリーボクシング」とかはそういうことができるゲームなんですよ。

大原　へーえ、そうなんですか。楽しそうだから今度買おうっと。

最後にちょっと

我　そろそろ真面目な話題に入りましょうか。

大原　エェーッ、あんまり真面目なのはちょっと。



我　大原さんの作品って、壮大なストーリーを持っているみたいなんですけど、最初から設定を考えておくのですか。

大原　別にそういうことは考えていませんよ。原稿を書き上げると、アッこの話はあそこに入るかなみたいな感じでしかないんですよ。

我　本当にそうなんですか。じゃあ月並みですけどお好きな作家とか、影響を受けた作家とかいらっしゃいますか。

大原　やっぱり、ロバート・A・ハインラインやラリー・ニーヴン、ヴァン・ヴォークト、アルフレッド・ベスターなどの人々ですね。なかでも、ニーヴンの作品ってアイデアがすごいから好きです。

我　天野さんが「大原さんの作品って、なにか奥底に血生臭いものがあるんですよね」とおっしゃっていたんですけど、その辺はどうお考えですか。

大原　そうですか。けっこう天野さんって血生臭いのが好きなんじゃないですか。でも、天野さんって絶対そういうシーンでも奇麗に描きますもんね。

我　そうかもしれませんね(笑い)。小説を書くときは、どんな感じなんですか。

大原　原稿用紙に向かうと書けるんだけど、そこまでが大変なんですよ。現実逃避していきなり違うこと始めちゃったり……。でも一度原稿用紙に向かうと頭の中に浮かんでくるんですよ。

我　スランプとか、あるんですか。

大原　いままで一度だけありましたね。でも、ほっといたら治ってました。

我　原稿書いているときってどんな感じなんですか。

大原　だいたい2パターンあるんですよ。ノッているなぁというときと何かトットッと用紙に字を書いているみたいなのと。

我　あれっ、原稿はワープロじゃないんですか。

大原　ハイ、手書きです。

我　ワープロだと思っていましたよ。書き終わったときはどちらのほうのできがいいですか。

大原　すばやく書いたほうがノリがいいですね。

我　いつ頃から小説をお書きになっているのですか。

大原　小学校の頃からです。内容は、動物小説ですね。それから、コバルト文庫みたいな学園小説を少し書いたんです。それからはSFですね。

我　最近のSFって、何かよくわからないけど、大原さんはSFについて、どんなふうに考えますか。

大原　いかにもSFっていう定義が昔あったでしょ。やっぱりそれ

ですよ。

我　というとテレパシーとか宇宙人、宇宙船がでてくるやつですか。

大原　ハイ、そうです。

我　じゃあ、次の質問を……。

編　そろそろこんな時間だから……というわけでオシマイ。

大原まり子 プロフィール

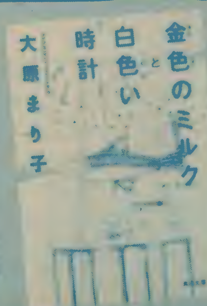
昭和34年生まれ　聖心女子大学文学部卒　昭和56年、「一人で歩いていった猫」で早川書房SFマガジン誌主催の第6回ハヤカワ・SFコンテスト佳作入選　それを機会にSF作家としてデビューを飾る　最近、住みなれた三軒茶屋から、所沢へ引っ越されたとか。とにかく、日本SF界を代表する女流SF作家です。



デビュー作を含む"未来史"シリーズを収録　大原さんによる骨太で壮大な宇宙史だ　(早川書房刊)



初の短編集。本人いわく、ベタベタでメロメロのロマンSFだそうです。なかなか泣けます　(早川書房刊)



エッセイ集。大原さんの不思議な感覚がいっぱい缶詰になっている一冊　(角川書店刊)



"未来史"シリーズと双璧をなす巨大超能力集団シノハラ・コンツェルンを題材にした"未来視"シリーズを収録。(早川書房刊)

★超伝道インタビューに、こんな人あんな人をぜひ登場させたい！という ご希望がありましたら、葉書でドシドシ送ってください。ヨロシクー。

ほかほか瓦版

INFORMATION

インフォメーション

ファイアボール ティップトップ コンテスト

ファイアボール　ティップトップコンテストの7月分集計結果をお知らせしよう。

第1位　大阪府　長田　誠司　123763点

第2位　広島県　川上　雄二　98739点

第3位　大阪府　山下　理実　48746点

第4位　大阪府　安東　友哉　22114点

第5位　栃木県　斉藤孝一郎　21037点

以上（敬称略）

今回は、1位と2位の差が大きく開いてしまったが、みんな確実に腕が上達してきているので、これから挑戦しようという人は、30万点を目指してがんばろう。

MSX入門書2冊

アスキーからMSXを対象にした入門書、「MSX2 BASIC入門」「パワーアップマシン語入門」の2冊が発売された。

「MSX2 BASIC入門」は、BASICの基礎知識、プログラミングの基本グラフィックとビジュアル機能など、全7章からなり、まさに、これからBASICを勉強しようという人にはもってこいの本である。

一方「パワーアップマシン語入門」は、マシン語のしくみから各命令の解説、マシン語プログラムの実際までと、マシン語の基礎から応用までを幅広く解説しており、よりパソコンについて深く知りたいという人におすすめの本だ。

価格は、「MSX2 BASIC入門」が2500円、「パワーアップマシン語入門」が1400円。

問い合わせ●㈱アスキー・出版営業部（☎03・486・1977）



ウィザードリィフェア開催

アスキーでは、8月8日から、キャラクターコンテストを初めとした「ウィザードリィフェア」を開催しているが、その目玉企画ともいえる「ウィザードリィ倶楽部結成記念式」と「ウィザードリィお楽しみイベント」が、来たる10月10日、東京赤坂のTBS Kスタジオで開かれる。

お楽しみイベントでは、キミ自身のキャラクター度をチェックするコーナーや、全員参加で優勝者にはすてきな賞品が当たる「ウィザードリィ・ウルトラクイズ」、そして、キャラクターコンテストの1部門でもあるキャラクター・コスチュームショーなど、いろいろなイベントが用意されている。

このウィザードリィフェアに参加したい人は、所定の「参加申し込み用紙」で9月15日(当日消印有効)までに応募しよう。

なお、キャラクターコンテスト（イラスト部門、フィギュア部門、コスチューム部門、シナリオ部門）もまだ受け付けを行っている（9月15日締め切り・当日消印有効）ので、こちらもどんどん応募してほしい。

問い合わせ●㈱アスキー内ウィザードリィフェア事務局（☎03・498・0090）

ディーヴァファンブック



エム・アイ・エーでは、T&Eソフトの「ディーヴァ」の攻略法をはじめ、ゲーム製作にまつわるエピソードを紹介した「ディーヴァ・ファンブック」を発売した。

内容は、ACT1・メイキング・オブ・ディーヴァ、ACT2 ノヴェル・オブ・ディーヴァ、ACT3 データ・オブ・ディーヴァに分かれている。

ACT1では、ディーヴァがどのようにして開発されたかを、企画会議の段階までさかのぼって紹介、あわせて機種別の攻略法を公開。

ACT2では、マニュアルでは書ききれなかった、ディーヴァの全ストーリーを完全小説化。

そして、ACT3では、ディーヴァを構成するあらゆるデータを、イラスト、画面写真、図、表などを豊富に使って公開している。

ディーヴァの世界をより深く知りたい人は、ぜひ手に入れたい1冊だろう。

価格は1200円。

問い合わせ●㈱エム・アイ・エー（☎03・486・4500）

コンピュータ図書フェア

東京・神保町の書店、書泉グランデでは、9月26日から11月26日にかけて、「コンピュータ図書フェア」を開催する。

このフェアでは、雑誌バックナンバー、ビジネスソフト、言語、ユーティリティーソフト、シミュレーションゲームの各コーナーを中心に、情報処理試験コーナー、AIコーナー、98コーナー、パソコンコーナーなど、コンピュータの雑誌、書籍に関する売り場を大幅に拡張し、販売する予定。普段手に入りにくい本や、バックナンバーをそろえるには絶好のチャンスだ。

問い合わせ●書泉グランデ5F（☎03・295・0011）

D&Dがよくわかる本

富士見書房から、ドラゴンブックシリーズの20として、「ダンジョンズ&ドラゴンズ入門の書 D&Dがよくわかる本」が発売された。

この本は、RPGの基本的な解説から、キャラクターの能力の解説をはじめとしたキャラクター作りのガイド、ショッピングガイド、具体的な冒険の進め方、そして、ダンジョンマスターになりたい人へのアドバイスや解説など、D&Dに関するあらゆる情報を満載した本だ。

本格的にRPGをプレイしたいという人や、D&Dの世界をより深く知りたいという人におすすめの本だ。

問い合わせ●㈱富士見書房（☎03・261・5375）



まちがいさがしテレホン

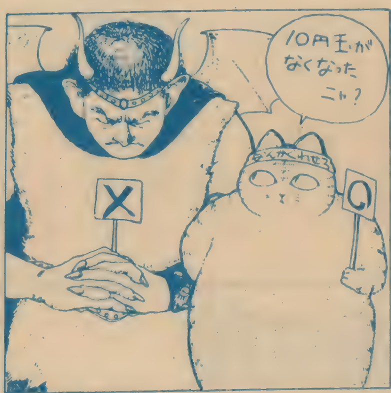
アミューズメントクラブ・プロダクツでは、夏のイベントとして、「まちがいさがしテレホン」を実施している。

このイベントには、A、Bの2つの電話番号が用意されており、参加者は、まずAの電話番号に電話する。すると、ゲームの進め方とドラマA版が展開されたあと、電話番号Bが告げられる。そして、Bへ電話するとドラマB版が展開する。このドラマAとBには微妙な違いが3つあるので、これをハガキに書いて送るという仕組みだ。もちろん、正解者には、抽選で素敵なプレゼントが当たる。

●スタート番号（電話番号A）
山口 0827・21・9920
大分 0975・21・9000

とても手軽に参加できるイベントだから、みんなも試してみたらどうかな？ 期間は（7月27日から）9月30日まで。なお、参加の際には、ペンとメモの用意を忘れずに。それと、電話番号はくれぐれも間違えないように。

問い合わせ●アミューズメントクラブ・プロダクツ（☎03・989・1199）



日本ソフトバンクBOOKフェア

日本ソフトバンクでは、新雑誌「THE COMPUTER」の創刊を記念して、9月1日から9月30日まで、大阪市都島区京阪モール2Fの駸々堂書店京橋店で、「THE COMPUTER 創刊記念日本ソフトバンクBOOKフェア」を開催する。このフェアでは、弊社のバックナンバーなどを一挙販売するので、興味のある人は、ぜひ立ち寄ってみてほしい。

問い合わせ●駸々堂書店京橋店（☎06・353・3209）

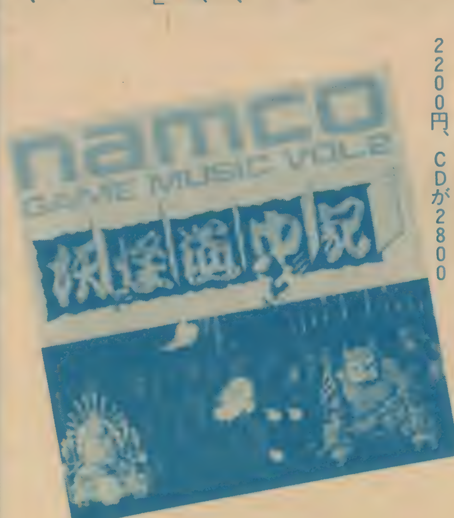
ナムコ・ゲーム・ミュージックVOL.2

先月に続き、ナムコファンが泣いて喜ぶというレコード「ナムコ・ゲーム・ミュージックVOL.2」がアルファレコードから発売された。

今回のメイン曲は「妖怪道中記」。A面には、鬼ヶ島～BGM～鬼～ラウンド・クリア、竜宮城～マンボ竜宮～玉手箱、天界～極楽など、「妖怪道中記」の曲ばかりが、ぎっしりと入っている。一方、B面には、ビデオゲームファンにはおなじみのゲーム「スカイキッド」、「パラデューク」、「ワンダーモモ」、「モトス」、「スカイキッド デラックス」の5つのゲームの曲が収録されている。

価格は、LP、カセットが2200円、CDが2800円。

問い合わせ●アルファレコード㈱（☎03・455・1793）



NHK学園パソコン講座

NHK学園では、「パソコン講座 入門コース」に続き、10月1日から「パソコン講座実践コース」として、次の3つのコースを開講する。

●ワープロコース
文書の作成、レイアウトや印刷の方法など、生活に役立つワープロの活用法をマスターします。受講料：3万6000円（教材、教具込み）

●パソコン通信コース
パソコン通信の基礎知識から「MSX-NET」でのパソコン通信の実際を学習します。ネットワークにアクセスしての情報の検索、NHK学園電子掲示板の利用、チャットなどが楽しめます。受講料：4万2000円（教材、教具、ネットワーク加入料込み）

●音楽コース
パソコンミュージックの基礎知識を身につけ、パソコンで音楽を自動演奏させることの楽しさを実践的に学習していきます。受講料：4万6000円（教材、教具込み）

受講期間はいずれも6ヵ月間。パソコンをもっと実用的に使いたいが、方法がわからないという人は、一度受講してみてはいかがかな？

問い合わせ●レーベンプロ㈱「NHK学園パソコン講座」係（〒150 東京都渋谷区恵比寿南1―13―2 恵比寿コート101号 ☎03・719・2811）



SOFT BANK 日本ソフトバンクの雑誌

好評発売中!!

Oh!PC 9月号 月刊 500円



特集 MY FAVORITE SOUNDS
クリエーター&ネットワーカーWho's Who
加藤和彦、向谷実、小田裕一郎、原田真二、渡辺真知子、安西史孝、TVX FLEE、ピーター・バラカン
ミュージックソフト PC-9801、マックほか全4本
内外ミュージックネット
プログラム：MIDI & FM音源ドライバ
新連載 ホップ・ステップ・マシン語／How to C／カスタマイズMS-DOS／ソフトを評論する一太郎ver. 3

Oh!MZ 9月号 月刊 480円



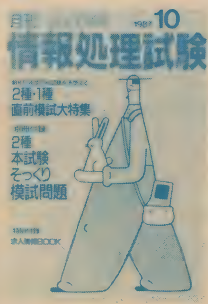
特集1 MZ-700に不可能はない
あるZ80マシンの話／MZ-700ゲームテクニック集／SPACE BLUSTER SG
特集2 ミュージックデータと遊ぶFM音源の世界
MMLに国境はない／PLAYの壁を超えて／X1にミュージックキーボードをつなぐ／ミュージックデータ集
話題のソフトウェア／新作ソフト情報
▶コンピュータはソロバンが得意▶陰関数と5点を通る二次曲線
X68000 マシン語入力ツール／激震のファイル入出力関数

Oh!FM 9月号 月刊 480円



特集 マシン語なんか怖くない！
やさしいマシン語慣用句集／マシン語プログラム作法／トレーサー&ディスアセンブラ／SPACE FIGHTER
▶特殊映像処理フィルタ／WATER▶迷宮型RPG／タワーオブムーンライト▶音楽プログラム／ビゼー「アルルの女 第二組曲」▶Modula-2／09汎用ライブラリ活用法▶OS-9／68000／V2.0での変更点&PC-9801版との比較▶エッセー 谷山浩子／ただイメージ「だけ」の恋愛▶連載 男一匹BASIC／データで覚えておくこと▶連載 OS-9入門／BASIC-09機械語サブルーチン作成

月刊 情報処理試験 10月号 580円



昭和62年度10月試験を予想する
2種・1種直前模試大特集
▶特集1／午前・午後試験を完全シミュレート
2種本試験そっくり直前模試
▶特集2／徹底予想とポイント整理
1種午前必須実力チェック模試
▶カラー受験ゼミ／光技術
▶ザ・プロジェクト／世界最高速のＡＩプロセッサ開発
▶コンピュータ最前線／
手がかりをつかまえた「重力波通信」
▶見えてきた次世代パソコンの輪郭／32ビット時代がもたらす新しい波
▶プログラム言語への招待／ＬＩＳＰ
11大講座 合格のためのハードウェア基礎/合格のためのソフトウェア基礎/1種必修コンピュータの知識/関連知識重点ゼミ数学・工業・商業/完全マスター流れ図・1種プログラム設計/合格最短ゼミCASL・FORTRAN・COBOL

THE COMPUTER

コンピュータ時代を読むトレンド・マガジン

10月号 9月18日創刊

■

500円

特集 1990、パソコンを制するのは誰か
次世代の16､32ビットを狙う
各社のポストPC-9801戦略
TREND WATCHING著名筆者陣が最新のトレンドをわかりやすく解説。
写真が〝今〞をリアルタイムに捕らえる。
80年代最高の成功者「ビル・ゲイツ」(米マイクロソフト社現地取材)
田原総一朗のコンピュータ・ルポ 「90年代をプロデュースする男たち」
①日電ＰＣ帝国の仕掛人……ＮＥＣ渡辺和也支配人
完成の域に達したか、最新ワープロ４本徹底チェック！
●事件の中の著作権 ●ヒット商品開発ストーリー ●ソフト私の採点簿 ●ハイテク考現学 ●ＢＢＳメッタ斬り ●電子文具操縦マニュアル ●情報ネットワーク ●ワールドレポート

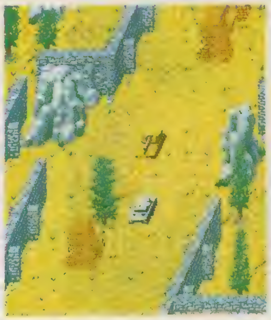
ブレイザー

ナムコ
文／"三階級特進"雅
Ⓒ㈱ナムコ

BLAZER(輝ける勇者)とは、真の勇敢なる戦士にのみ与えられる称号である。

1987年 ナムコ戦線にて

オレがこの最前線に送られてきて、早くも1ヵ月がすぎた。オレの名は雅。BEEPという傭兵部隊の雇われ兵士だ。今回の任務はナムコ帝国のブレイザーを攻略することにあるのだが、上陸直後、仲間はやつらのえじきになってしまった。さいわいこの帝国内部には、オレより先に侵入した機密情報員T軍曹がいる。オレはブレイザーに関する最新の機密情報を入手すべく、通信機のスイッチをオンにした。


まずは小手調べ。細かい相手にかまわずどんどん先へ進むのだ。

T軍曹からの3つのアドバイス

雅　——こちら雅、こちら雅、T軍曹、応答願います!!

T　——こちらTです。どうした!? 雅。

雅　はい、ゲーム内に送られてきたのはいいのですが、どうも思うように攻略できないのです。


ここで乗り換えるのはかしこくない。T-2はあまり使えないから。

T　そうか。ではこれからブレイザー攻略の3つのポイントを授けよう。だが、敵に気づかれたらまずい。手短かに話すことにしよう。

まず3D画面にだまされるな! ということだ。画面をひとめ見ればわかるとおり、見かけ上は右上へスクロールするのだ。この感覚を覚えておかないとうまく攻略することはできない。さらにいえば、敵と相撃ちになる、うまい方法がある。画面上側の敵を攻撃するときは、敵に向かってやや右に位置するのだ。こうすれば敵弾に当たらず敵を倒せるはずだ。同様に、敵が下にいるときはやや左、右側のときはやや下、左側のときはやや上となる。


ミサイルランチャーに体当たりしないよう、上下して先に攻撃!

つぎに砲塔に注意すること。なぜなら、このゲームでいちばん厄介なのが草葉の陰の砲塔だからだ。場合によっては画面外から攻撃してくることもあるくらいだからな。

雅　それだったら回避のしようがないじゃないですか! サギですよ!!

T　そう興奮するなって。ここは戦場なんだからしかたがないじゃないか。まあ、砲塔は向きを変えるのに時間がかかるから、砲塔の向いてない方向から攻めるようにすればいいだろう。

ほかにも放物線状に弾を出す砲台は、その砲台をはさんだ壁沿いにピッタリくっつけば弾に当たることはない。とにかく砲塔のある場所を覚え、先制攻撃をかけるのが得策だ。

最後に、敵は地上のみならず空中からもすさまじい攻撃をしかけてくるが、これは敵弾自体の影を見ていればかんたんにかわせるのだ。

雅　なるほど、敵の攻防に関してはだいたいわかりました。

T　とにかくブレイザーを攻略するには、石橋をたたいて渡るような慎重さが要求されるのだ。

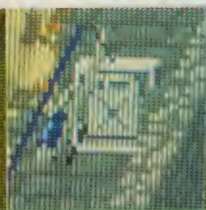
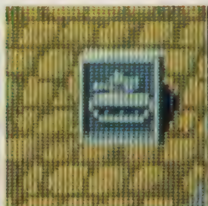

大型戦車は22発で破壊できる。この位置はけっこう狙い目だ。

雅　わかりましたあ、軍曹! ではさっそく敵陣に侵攻します!

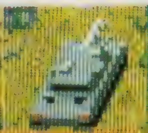
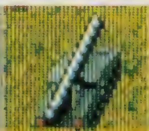
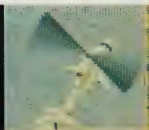
——そのとき突然、敵が奇襲攻撃をかけてきた。直撃はなんとかまぬがれたが、どうやら通信機は破壊されてしまったらしい。

雅　ちくしょー! こうなったら

アイテム表

オイル	ゲージ	シールド	エクステンド
			
自機のエネルギーでFUELゲージを5つ分満たす。	FUELゲージ自体を1つ増やす。源平の茶色玉みたいなもの。	自機が一定時間無敵になる。この間にどんどん前進しよう。	これを5つ集めるともれなく自機が1機もらえるのだ!

キャラクター表

			
はじめに大型輸送機から出撃するマイキャラ。連射可能な主砲のほかに、対空ミサイルを装備していて、オールマイティーなタンク。	主砲を4方向同時に発射できるマイキャラ。連射できないので、耐久力のある敵には不向き。	貫通砲を装備しているマイキャラ。耐久力のある敵に対して有効だ。砂漠でも速度は落ちないのでかなり使える。ただし対空砲はない。	対空ロケットと対地ミサイルを装備したヘリ(マイキャラ)。戦車と違い、8方向に動けるが、若干左右の動きが鈍いので注意しよう。

オレひとりでエリアへ乗りこんでいくしかない。やってやろうじゃないか!!



弾と弾の距離は約1センチ ここで撃つのがポイントだ。

雅の攻略レポート

ではこれから各エリアについて攻略のポイントをかんたんに報告していこう。その前にひとつだけ断っておくが、ブレイザーには明確なエリア分けはない。しかしここではあえてエリアに分けていくことにする。そのほうがわかりやすいからだ。

・エリア1　荒地



リモコン地雷はしつこく自機を追いかけてくる

ここではとにかく操作になれることだ。砲塔の数も少なく、いやらしい攻撃もない。放物線状に弾を出す砲塔に注意しさえすればよいだろう。

・エリア2　架橋1

道幅が狭いので、動ける範囲が限定される。進行方向からくる敵、とくに前方に2門据えつけられた砲台にサンドイッチされないように気をつけよう。

・エリア3　廃墟（市街地）

随所に砲塔（放物線状に弾を出す）があるので厄介だ。門を突き



地下迷路の中にはこんなトラップも！ 前方の砲台には注意しろ。

破ったら、右回りで次の門まで進むのが比較的楽だと思う。

・エリア4　山岳→敵基地（ヘリ）

さあ、今度はヘリに乗り換えるのだ。自機は8方向に動かせるけど、左右の動きがいまひとつ鈍いようなので気をつけてくれ。ここではミサイルランチャーにやられることが多いぞ。

・エリア5　濠

戦場はふたたび地上へ。砲塔の



落石はいったんストップ。しかる後にすばやく逃げろ！

数も、攻撃してくる戦車の数もかなり多くなる。しかし、ここでもっとも気をつけたいのは、空中からの攻撃だ。影を見てよけろ！

・エリア6　迷路



機雷を避けるには一瞬のタイミングが重要だ。

架橋エリア同様、道が狭いうえに行き止まりもあるのだ。スクロールをバックさせると復活する砲塔、速度の速い戦車の特攻には注意しよう。

・エリア7　敵要塞跡

砲塔の配列がいやらしいので、十分注意すること。ここでの目玉



工場地帯には大型戦車が4機も。後ろから前から攻撃せよ！

はなんといっても大型戦車だ。こいつは22発で破壊できるが、狙えるところがとても小さいので難しいのだ。それから、最後の門の中に潜んでいる戦車にも気をつけること。

・エリア8　砂漠

砂地なので、通常の戦車では速度が遅く、地雷の餌食になりやすい。だからここでは迷わずT-3に乗り換えよう。

・エリア9　地下迷路

空中攻撃はないけど、1本道のわきから攻撃してくる砲台にやられやすい。無理に壊そうとせず、いっきに走り抜けてしまおう。また、噴き出す火炎はタイミングよくすり抜けよう。

・エリア10　廃墟2

落石地帯を通り抜けるのがひと



ラストは近いぜ！ バックアタックはFUELメーターを目安に。

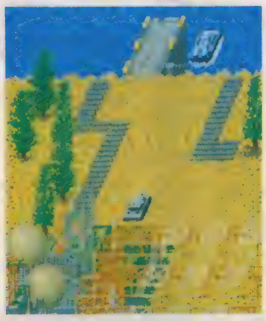
苦労だ。T-1だったら対空ミサイルで撃破することもできるが、やっぱり基本は一時停止を怠らないことだろう。

・エリア11　敵基地跡

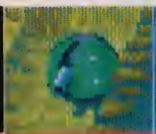
噴き出す炎をかわしつつ大型戦車と戦わなくてはならない。戦車の前方（進行方向）から攻撃するのがコツ。

・エリア12　山岳→湖（ヘリ）

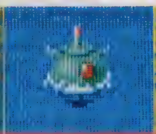
敵戦車が左右からフォーメーションを組んで攻撃してくる。というか自機めがけて飛んでくるので、自機をあまり左右に振らず、後ろへ下がりながら弾を撃つのがいいようだ。



さあ、いよいよホバークラフトだ。スクロールはとても速いぞ。



ノーマル砲台。戦場のいたるところに配置してある敵の主力兵器。一撃で破壊できるが、見えないところなどに多いので注意しよう。



上下左右に一定のスピードで動く浮遊機雷で、触れるだけで自機は破壊される。主砲で壊すことも可能だが、かなり耐久力がある。



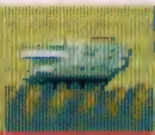
リモコン地雷。プレイヤー機が近くにくるとセンサーで感知し追跡してくる。砂漠ではこいつにやられることが多いので注意しよう。



超大型戦車の攻撃力はハンパじゃない。戦車の前か後ろに回りこんで主砲を22発当てれば破壊できる。



速射砲を装備したライトタンク。スピードはほかのタンクと同じだが、遠くから攻撃してくる。狭い道ではとくに注意しよう。



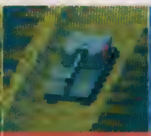
ほかの戦車よりスピードが速い。ラグと同じで主砲は単発だが、プレイヤー機を見つけると追いかけてくる。



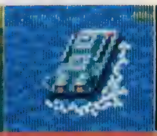
M-32ラグ。妙な形の戦車で、砲塔と同じ弾で攻撃してくる。ライノ同様、主砲の一撃であっさり破壊できる。



M-6ライノのパワーアップタイプ。基本的にはライノと変わらないが、耐久力があるので5発撃ちこまないと破壊できない。



敵タンク。正式名称M-6ライノ。主砲から火炎を噴いてくるが射程距離は短い。複数で列をなして来ることが多いが、一撃で倒せる。



ラストのみに登場するホバークラフト(マイキャラ)。対機雷用の魚雷を装備している。スピードが速くなるので壁に当たることのないように。

・エリア13　水上宮殿跡
水面で動く浮遊機雷がうっとうしい。攻撃に対する耐久力が高いので、無理に壊そうとせず、動きのタイミングをうまく図ってすり抜けよう。


コースは右、左、右。機雷にぶつからないよう左の細道へ。

・エリア14　工場地帯
火炎噴射2連チャンの後、大型戦車が4機。かなりきついところだ。慣れれば大型戦車の前方に回り込むこともできるが、残りの戦車からひとたび攻撃をくらうと、逃げ場を失いやすいので気をつけること。

・エリア15　架橋2
カーキ色の砲台がかなり多い。スクロールバックすると復活する砲台もあるので、どこになにがあるのか確実に覚えておきたい。

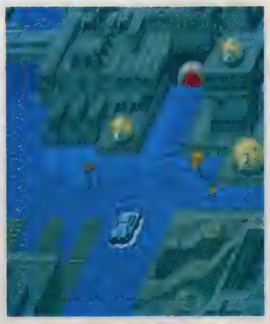
・エリア16　迷路2
中休み的なエリアなのか、今までのハードな攻撃に比べると難しくはない。空中からの攻撃にさえ気をつけていれば、これまでのテクニックで十分対処できる。

・エリア17　山岳（ヘリ）
敵戦闘機がバックアタックしてくるので、自機はなるべく左右に動かさずFUELゲージの真ん中あたり、やや上に置く。敵が攻撃してきたら、下がりながら連射しよう。

・エリア18　工場地帯2
ラストは間近。ここは対戦車戦だ。噴き出す炎と大型戦車の同時攻撃があるが、ここまでこれる実力があればもう何も言うことはない。

最終要塞粉砕に命をかけた男は

・エリア19　最終要塞（ホバー）
雅　ここから、ラストまでホバーでぶっ飛ばすのだ。ここはスクロールが異常に早いから、ホバーは若干前にだしておき、コースを変更するときレバーを下げ、スピードを落とすといい。順路は右、左、右、おっと機雷を避け左の細い道に入らなければ……。ウワーッ！　目の前に要塞がーっ!!　ドッカーン!!


こいつが最終要塞だ。はたしてどこを攻撃するんだろう？

――最終要塞は体当たり攻撃によって撃破された。そして、玉砕した雅二等兵には、3階級特進という名誉が与えられたのでした。
ああ、栄光は誰が為に……。


ドカーン！　要塞は特攻によって撃破された。孤独な勝利に合掌。

QUESTER

クエスター

ナムコ
文／TAKE ON!
Ⓒ㈱ナムコ

ブロックくずしゲームだよ～ん!

ナムコからブロックくずしが出たぞ。「今ごろ～!」って感じがする人も、まずやってみてちょうだい。

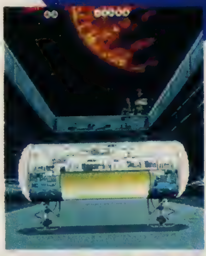
このクエスター、後発のブロックくずしなりに新しいアイデアがもりこまれているんだけど、アルカノイドみたいにアイテムの種類が覚えられないほど多いゲームじゃないんだ。

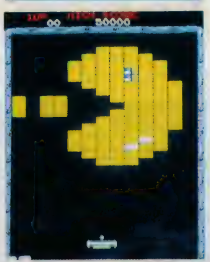
アイテムには、取った数字に応じてパドルが大きくなるグロリアル、キャッチミスを1回防いでくれるライナル、バリアを発生させるバリアルの3種類がある。

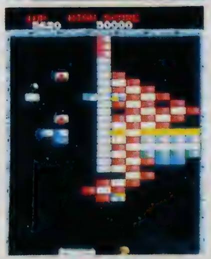
バリアは、その中にタマが入るとポップコーンのようにあばれて分裂するという最終兵器だ。このほか横の壁に56発当てても3発に分裂させられるぞ。

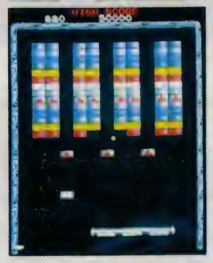
また、ブロックも3種類ある。普通のブロックと固いのと（スピードがつくと1発で壊せることもある）増殖ブロック（上下左右にブロックを作る。ほうっておくと斜めにブロックを作りながら攻めてくる。4発で破壊できるが、もたもたしてると復活する）があり、それぞれ固有の音をもっているのでくずしていくと音が楽しいぞ。

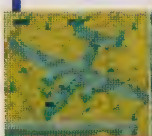
さらにブロックのカドに当てると反射角が大きく変わったりするので、なかなか新しい感覚で楽しめるんだ。アイテムはセットアップされているので、各面ごとにグロリアルを取ったり、バリアルを狙ったり、といった攻略パターンを組むことができる。シンプルだけど奥が深いブロックくずしだ。


ゲームスタート直前のデモ。中央にあるのがバインダー号。プレイヤーのパドルとなる。

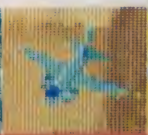

パックマンの面。目の位置にある4色のブロックは増殖ブロックだ。まわりのブロックがなくなると増えてくる。


増殖ブロックはこのように下へ降りてくるので早めに壊しておこう。パドルの右にある隕石に当たると、成長したパドルは小さくなるぞ。

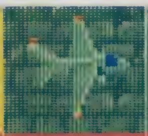

パドルが最大（通常の3倍）に成長したところ。赤い3角形のブロックはスピードブロック。こいつに当たるとタマの速度はアップする。

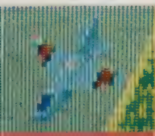

威圧感はすごいが、まったく攻撃してこない重爆撃機。撃ち落としたときはなかなか心地いい。正式名称、マングース。


正式名称、バーディ。空中停止ができる爆撃機。ヘリエリア時に出現し、垂直上昇してプレイヤー機めがけて突っこんでくる。


縦方向から編隊を組んで攻撃してくる爆撃機。横に並んでくるので、細い道で攻撃をくらうと非常に避け難い。


旋回性能に優れた戦闘機で、対空ミサイルを発射してもなかなか命中しない。まれに攻撃してくることもある。正式名称、ビーグル。


編隊を組み自機めがけて攻撃してくる対地爆撃機。爆弾はかなり正確に飛んでくるが、その影を見ていれば避けることはできる。


ヘリエリア時に、編隊を組んで攻撃してくる。トリッキーな動きでプレイヤーを悩ますが、攻撃能力はあまり高くない。


対地攻撃用ヘリ。運動性が高く、プレイヤー機めがけて突っこんでくる。対空ミサイルで迎撃するとアイテムを出すものもある。


ヘリエリアで出現し、自機と縦、横の軸が合うとミサイルを発射してくるロケットランチャー。攻撃される前に破壊しよう。


壁を隔てたところから放物線状に弾を出す。弾道を見切ってすばやく抜けるのがいいだろう。


ノーマル砲台より耐久力があり、通常の主砲なら9発撃ちこまないと破壊できない。こっちを向く前に破壊しよう。

FLAK ATTACK
フラックアタック

コナミ

文／銀指

プレイヤー機や敵機はどれも本物そっくり！とてもリアルなシューティングゲームだ。

悪の帝国を破壊しろ

コナミの新作、フラックアタックは近未来戦闘ゲームだ。なんといってもプレイヤーの乗っているのは、最新鋭戦闘機のイーグルだし、敵もMIG－21やSU－27といったソビエトの戦闘機が飛んでくるのだ。なんかこのゲームに夢中になるのは危険だなー、と思いつつもゲームの紹介をしてしまおう。

ストーリー

ある日、ラファアニス国の基地上空に黒い翼がやってきた。それは、世界制覇をたくらむ「悪の帝国」の長距離重爆撃機だった。重爆撃機の突然の攻撃により、君の母国ラファアニス国の基地はことごとく破壊されてしまった。

しかし、ラファアニス国は、まだ完全に悪の帝国の手に渡ったわけではなかった。というのも、地下深くの秘密格納庫には、最新鋭戦闘機イーグルが眠っているからだ。これを使って「悪の帝国」の野望を打ち砕け。と、ストーリーはいたってかんたんだ。

自機のパワーアップ

イーグルのパワーアップは、スピードアップ、対空兵器、対地兵器の3種類がある。スピードアップは3段階あり、ある特定の地上の敵を破壊しなければならない。

兵器のパワーアップには、対空（PLANE）メーター、対地（TANK）メーターの2種類がある。空中、地上の敵を倒すとそれぞれのメーターのレベルが上がり、メーターがフルになると1ランクアップするアイテムが出現する。パワーアップの内容は、対空、対地兵器とも2段階で、対空兵器はレーザー1発、レーザー2発となり、対地兵器はミサイル3発、ミサイル5発とパワーアップしていくのだ。

ステージごとの戦い方

フラックアタックは、5ステージで構成されていて、各ステージの最後には巨大なボスキャラがいる。ボスを倒せばステージクリアとなる。また、移動は通常戦闘時には8方向だが、ボスと戦うときは、16方向に自由自在に動き回ることができる。

このゲームでもっとも大事なことは、地上の敵をいかに効率よく攻撃するかということだ。フラックアタックのミサイルは発射してから点火し、飛んでいくので、慣れるまで地上物を破壊するのにとまどうかもしれない。しかし、地上目標を撃破しないとパワーアップできないし、スピードアップも出てこないので必ずマスターしておこう。コツは目標に対し機首を一直線に向けて撃つことだ。このことはボスと戦うときとても役に立つぞ。

ステージ1（帝国都市上空）

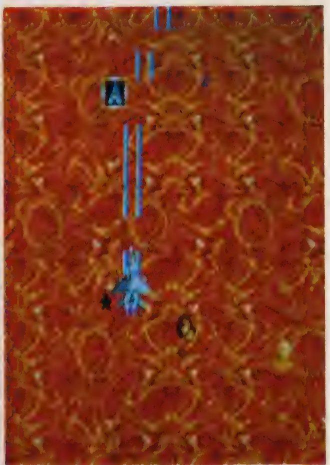
重爆撃機によって味方の基地が壊されたデモの後、なぜか帝国の


ラファアニス国を突如として襲った黒い翼。かたきはきっととるぞ！

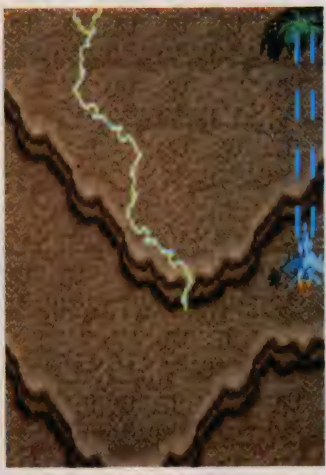

対地ミサイルのアイテムを取ってパワーアップだ。


1面のボスは、横へ横へと回りこんで攻撃すると楽勝だぞ。


火山地帯は、少し後方で構えよう。弾をすべて破壊するポイントだ。


溶岩の河では、空中の火の弾だけでなく表面にも注意しよう。


ボス攻略の手順はまず、武装を全部とっぱらってしまうことだ。


カミナリはこのあたりでよければかんたんにクリアできる。


超大型ヘリコプターだ。弾を撃ってこないからおやつだぞ。

上空からゲームはスタートする。
ここではまだ、敵飛行機もたいした攻撃を仕掛けてこないので、地上の敵（砲台など）に神経を集中すること。とにかく地上攻撃の練習をするつもりでバンバン撃ちまくろう。
この面のボスは、ヘル・デストロイヤーという戦車だ。こいつは弾を6方向に撃ってくるが、真横に行って攻撃すると安全に倒せるだろう。


ツンドラ地帯にもカミナリが落ちてくるが、ここなら絶対安全だ。

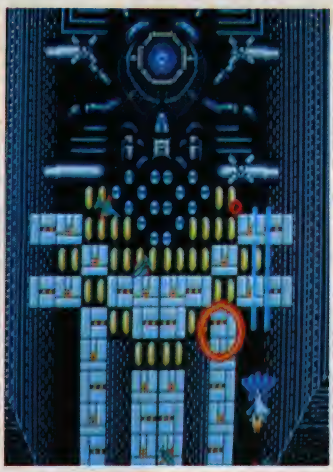

憎っくき戦略爆撃機。後ろに撃ってくる爆裂弾に注意しろ。


ミサイルはこの後点火し、目標まで直進する。


飛行場から飛んでくるＶＴＯＬばかりに気を取られていると危ない。



やったぁー！ クリアしたぞ。この感動をキミも味わってくれ。


こいつは、リングレーザーの発射口を全部破壊すればかんたんだ。


ここをクリアすると、悪の帝国内部へと突入だぞ。


艦橋が弱点の戦闘空母。こいつは斜め斜めに移動して攻撃しろ。

ステージ2（火山地帯）

あたりの景色は一転して火山地帯だ。噴火口から出てくる弾は、画面の下部に陣取り、はじからはじへとなぎ倒すようにするとかなり破壊できる。このとき対空兵器のパワーアップが出るのですかさず取ろう。また、溶岩の河が流れている地帯では、四方八方から火山弾が飛んできてかなり苦しい。だけど地上に溶岩があるときはミサイルで破壊できるのだ。
この面のボスは、メガ・ベースだ。こいつは、ホーミングミサイルとリングレーザーで攻撃してくる。しかもいくつもの砲台で守られている。まず、まわりの砲台を破壊し、ボスを丸裸にしてから撃破すればかんたんに倒せるだろう。

ステージ3（森林地帯）

このステージから、敵の種類も多くなり、攻撃もすさまじいものとなってくる。そしてここでは、超大型ヘリコプターが後方から飛んでくるのだ。でも、このヘリコプターは見かけ倒し、弾を撃ってこないので敵をかわしながら撃ちまくって撃墜しよう。ほかにもサイロからＩＣＢＭが飛んでくるぞ。気をつけよう。また、ステージとちゅうで雷が落ちてくるが、これは画面右下にいれば安全だ。
ボスは、メタル・フォレストという基地だ。こいつの武装は、防空用のＶＴＯＬと同心円状に弾を撃ってくる武器、それにまわりにある砲台だ。ボスの撃つ弾は絶対にプレイヤーをめがけてくるので、弾を引きつけていっきに回りこんで撃つというのがもっとも効果的な攻略パターンだ。これは4、5ステージにいっても通用する技なので早くマスターしよう。

ステージ4（ツンドラ地帯）

いかにもソビエトっぽい地形だ。カミナリを避けつつ、流氷の地形を眼下に戦闘していると、祖国を爆撃した大型爆撃機が飛んでくる。こいつは後方に扇状に広がる弾を撃ってくるぞ。うまくかいくぐって絶対に撃墜しよう。
ボスは、ダーク・ホライズンという戦闘空母で、防空用ＶＴＯＬとホーミングミサイル、それに爆裂弾を撃ってくる。ダーク・ホライズンを破壊するには、艦橋を狙わなければならない。そのための攻撃位置は、艦橋の斜め左後ろと斜め前だ。ここを交互に行き来して攻撃するのがいいだろう。

ステージ5（帝国基地内部）

ここは、今まで出てきたヘル・デストロイヤーやダーク・ホライズンがもう一度出現する。そのうえザコキャラの攻防もすさまじいのだ。もう、ここまで来たら後へは引けない。今まで培ってきたテクニックで切り抜けるしかないのだ。
ボスの名はゼーダＸ。こいつは、しばしば飛んでくる戦闘機とリングレーザーに守られている。料理方法としては、まずリングレーザーを全部とっぱらってしまおう。そして今までの恨みを込め、ジワジワ攻撃して破壊しよう。
みごとゼーダＸを倒すと母国に帰還してみんなの祝福の胴上げを受けられるのだ。さあ、キミもがんばって母国の救世主となろう。

イグジーザス

タイトー

文／ATARI KAD

XZISUS

きょう体はあのワイバーンFOと同じ。だから、迫力ある立体画面が楽しいぞ！

ストーリー

コズモファイターとは銀河の掃除屋のこと。彼らの中にひときわ腕の立つファイター、ロビンがいた。彼は宇宙に巣食った謎の軍団を除去するため、ひとり第4銀河系に飛び立った。

というわけで、今月はバリバリのシューティングゲーム、イグジーザスを攻略していこう。

どこかで見た立体映像

ゲームをひとめ見て気がつくことは、画面に奥行きがあるということ。そう、イグジーザスのきょう体は、ワイバーンFOと同じなのだ。正確には立体というより、2つの映像を1つのフレームに重ね合わせて奥行きをだしている。

イグジーザスの場合、背景が宇宙だから広大な宇宙の感じがよりリアルに表現されるというわけだ。

そんな迫力ある映像のゲームだから、いっけんとても難しく見えるかもしれないけど、じつは難易度は高くはないのだ。だからシューティングはちょっと、という人でも十分楽しめるんだよ。



はじめは人間の形で登場。前方のパワーアイテムを取ろう。

基本操作とラウンド攻略法

プレイヤーは、8方向レバーとブラスター、ミサイル発射用の2つのボタンを操作する。パワーアイテムは敵の編隊を倒すと出現する。どんどん取ってモリモリパワーアップしよう。どういうのがあるかは、表にまとめておいたのでじっくり目を通しておくこと。



これがラウンド1のポイントだ。オッと、隕石が目の前に!!



ゴールドモアイ登場！　まだまだボスは弱い。楽勝だね。

ラウンドは全部で4つ。各ラウンドにはボスのほかにそれぞれ大きなポイント（罠）がある。これをクリアしないと先には進めない。このポイントがイグジーザスをよりエキサイティングなものにしているのだ。

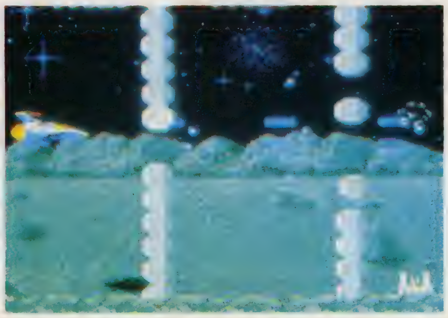


これが最強の兵器、レーザーだ。これで展開は有利になるぞ。

では、さっそく各ラウンドの攻略法を始めよう。

・ラウンド1　地の惑星

ゴツゴツした岩が散らばってて、月面を思わせるラウンド。敵も弱く、パワーアイテムもたくさんあるのでミスしてもすぐに立ち直れる。ラウンド1を半分ぐらい進むと、上から隕石が降ってくる（ポイント）。あわてず前方に進んでかわそう。



ラウンド2のポイントは氷と氷の間をすり抜けてクリアしよう。

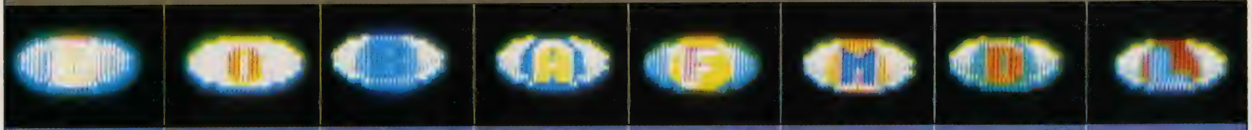
ここをクリアしてしばらく進むとラウンド1のボス、ゴールドモアイが登場する。モアイは顔と胸からガンガン弾を撃ってくる。弱点は額のボタンと胸にある目だ。落ち着いて攻めれば必ず勝てるぞ。



メカニカルイエティの登場！　レーザーに注意すれば楽勝だ。

・ラウンド2　氷の惑星

パワーアイテム表



全滅	アニマルロボット	バリア	転身	フルオート	ミサイル	ディスラプション	レーザー
画面上の敵を一掃できる。ディスラプションと似てるので注意。	1つ取るとトリ型、2つ取るとイヌ型ロボットが援護する。	敵の攻撃から4発まで身を守ってくれる。	プレイヤーがジェット機に転身する。	ボタンを押したままでミサイルとブラスターの連射が可能。	1つ取ると地上走行ミサイル。2つ取ると3連射空中ミサイル。	ブラスターが3方向に分裂する。全滅のDと間違えないように。	ブラスターがレーザー光線にパワーアップする。

その名のとおり風景は寒々しい。ここでは敵の編隊攻撃が多いけど、有効なパワーアイテムは少ない。一度やられると立ち直るのがつらいので気をつけよう。ポイントでは氷の柱が上から落ちてきて行く



ラウンド3の始まりだ。前方にはバリアのアイテムがある。

手をふさいでしまうのだ。もちろん破壊して穴を開けるのだが、モタモタしてると新しい氷が落ちてくるのですばやくすり抜けよう。

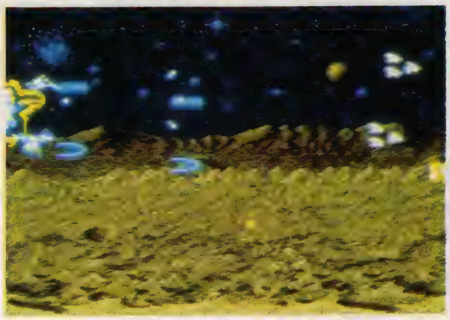
ここのボスはメカニカルイエティ。弱点は目と腹部だ。ゴールド



これがラウンド3のポイント。すき間が開くまでじっくり待て。

モアイと強さはあまり変わらないけど、腹から発射されるレーザーには注意してくれ。

・ラウンド3　砂の惑星



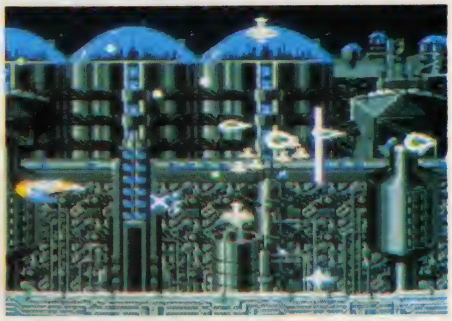
アニマルロボットのイヌとトリだ。いっしょに戦ってくれるぞ。

そういえば映画のタイトルにもあった砂の惑星での戦いだ。数発当てないと破壊できない敵や、やたらとスピードの速い敵など、こ



レッドスコーピオン登場。こいつはメチャクチャ弱い!

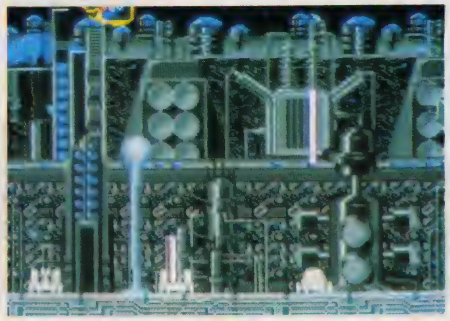
のあたりから敵の攻撃も強力になってくる。ここはレーザーやディスラプションで応戦しよう。ポイントではメカ触手が出現。休みな



最終面だけあって敵の数は多い。レーザー攻撃には気をつけろ!

く動きまわっているので、タイミングよくすり抜けよう。後半では、バリアなどパワーアイテムが出るので必ず取っておこう。

ボスは、レッドスコーピオン。



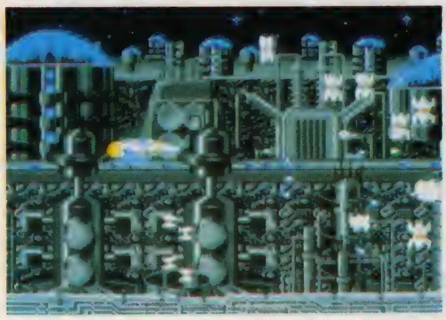
ラウンド4のポイントだ。伸縮する棒とレーザーに注意しろ!

弱点の口めがけて弾を撃っていれば楽勝。

・ラウンド4　都市の惑星

いよいよ最終面。敵は編隊攻撃や地上からのレーザー攻撃など、複合攻撃をかけてくる。ここでは、バリアやレーザーは必須アイテムなのだ。取り逃がしのないよう注意してくれ。

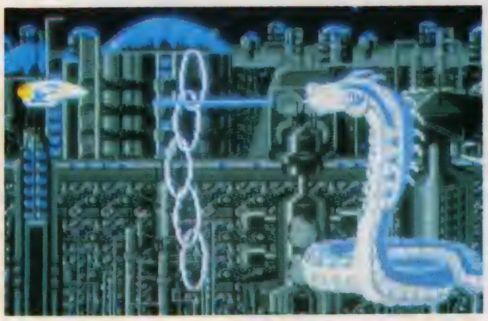
ポイントでは棒状の障害物が伸びたり縮んだりしている。ここはじっくり待って、棒が下がったときすばやくすり抜けよう。ただ、この棒はフェイントをかけてくる



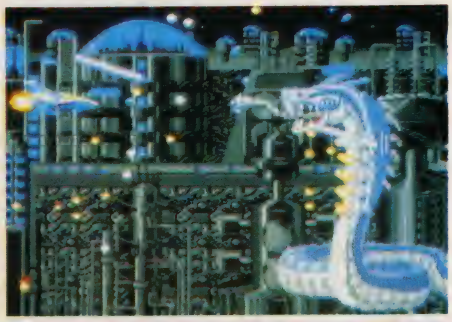
ポイントを抜けても敵の攻撃はまったく衰えない。

こともあるので気をつけよう。

ここのボスはバイオレットサラマンダ。弱点は口の中だが、こいつはこれまでのボスとは違ってと



こいつが最後のボス、バイオレットサラマンダだ。



ギャーッ! 弾だらけだよー!! こりゃ、シャレにならんぞ。

にかく強い。しかも弾以外にリングレーザーも撃ってくるのだ。そこで攻略法だが、リングレーザーを撃つ瞬間、ボスが後ろに下がることを利用しよう。ボスが後ろに下がったらすかさず画面中央の上



第4銀河系に平和がもどり、ロビンの任務も終わったのだ。

へ行くのだ。これでリングレーザーはかわせるはずだ。しかし、弾は実力でかわすしかないようだ。

バイオレットサラマンダを倒した後……、それはキミの目で確かめてくれ。

PSYCHO-NICS OSCAR

サイコニクス・オスカー

データイースト　　文／ATARI KAD

軽快なVGMに乗って、じゃんじゃんパワーアップする快感。1度味わったらやめられない！

近ごろシューティングゲームがおもしろい。とくに新しいタイプとか、新しいアイデアということじゃなくて、とにかくプレイして素直に「おもしろい」と感じさせるシューティングものが増えてきたのは確かだと思う。

このサイコニクス・オスカーも、そんなゲームだと思うんだ。プレイヤーには精神兵器を操る超能力が与えられていて、これを使ってどんどん敵をなぎ倒せるのだ。どんな精神兵器が飛び出すか、ゲームをやってのおたのしみ。

そんなわけで、今回はオスカーの紹介と前半ステージの攻略法についてやっていこう。

自機オスカーを乗りこなせ!!

ゲームの目的は、サイコニクス・オスカー（ロボット型の自機）を操作して、敵の秘密基地を破壊すること。操作は、8方向レバーと3つのボタン。攻撃ボタンはビームのほか、パワーアップしたときだけ使える手榴弾、ミサイルなどを発射させるボタンだ。ジャンプボタンはもちろんジャンプのとき使う。パワーアップゲージセレクトボタンは、自機をパワーアップさせるための武器を選択するためのものだ。オスカーはエネルギーが0になるか、タイムが0になると1機減る。


ここはステージ1。敵はまだ弱い。GUNのパワーは2段階目だ。


これが3段階目のGUNパワー。はっきりいって強力。

次にパワーアップのさせ方について説明しよう。まず、画面の下にある文字の書かれたゲージを見てくれ。ここに書いてあるのがパワーアップで得られる武器だ。これらの武器を取るためには、敵を倒して得られるNと書かれたカプセルを集めなければならない。1つ取ればJUMP、2つ取ればGRENADEというぐあいに順に点滅が動いてゆくのだ（つまりグラディウスと同じ）。


これがステージ1の中盤あたりに出てくる石像だ。口を狙え！


盾を持った大型ロボット出現。後ろを向いたときに攻撃しよう。

そして、キミがほしいと思った武器が点滅したら、パワーアップゲージセレクトボタンを押そう。これでその武器が装着されるのだ。

では、それぞれのパワーアップについて具体的に説明していこう。

・JUMP……ジャンプ力が4段階までアップされる。Nカプセル1個で装備可能。


ステージ1のボス登場。降りてきたときに攻撃しろ！

・GRENADE……手榴弾が投げられる。Nカプセル2個で装備可能。

・MISSILE……ミサイルが発射できる。Nカプセル3個で装備可能。


ステージ2の砂漠地帯。背景にピラミッドが見えるぞ。

・P.C.U.……超能力を使って武器を操るためのパワーアップ。P.C.U.のパワーゲージが光るとその上に小さな3つの武器が現れる。これらはP.C.U.オプションといって、通常のパワーアップよりさらに強力なパワーアップができる。3つあるうちの左はオプション。オスカーといっしょに戦ってくれる。中央は手榴弾がパワーアップ。右はミサイルのパワーアップだ。こ


緑色の戦車のようなやつの中からザコキャラがいっぱい出てきた。


ステージ2のボス登場！弾が多いからって怖がったら負けだぞ。

れら3つの選択は、レバーを使って自由に選べるのだ。Nカプセル4個で装備可能。
・GUN……ビーム砲のパワーアップだ。3段階までアップする。Nカプセル5個で装備可能。



ステージ3ではこういうところが多いので、ミサイルが有効だ。

パワーアップゲージにあるのはこれだけだけど、じつはこのほかにもまだあるんだ。Nカプセルを6個取って1周させてみよう。アーマーと書かれたやつが現れたでしょ。これは敵の攻撃からある程



右側にいる羽のついたロボットは、意外と強いんだよね。

度身を守ってくれる鎧なのだ。同じ要領でもう1周させたらどうなるか？　自分で試してみよう。
さて、カプセルの種類について



上にいるのはレーザーを発射する大型ロボットだ。気をつけろ!

まだ話してなかったね。Nカプセル以外にもたくさんあるので、ひと通り説明しておこう。
・N……ノーマルカプセル。パワ



ここは岩から岩へと飛び移らなくちゃならないんだ。

ーアップゲージを1ステップ進める。
・M……マルチカプセル。パワーアップゲージを2ステップ進める。

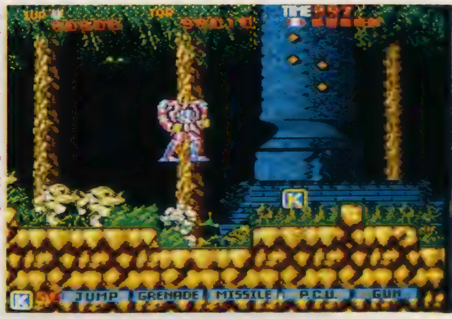
・Fカプセル……フラッシュカプセル。画面上の敵を全滅させる。
・B……ボーナスカプセル。ボーナス点が入る。
・E……エネルギーカプセル。エネルギーを1レベル回復させる。
・T……タイムアップカプセル。タイムを10秒増やす。
・T-……タイムダウンカプセル。タイムが10秒減る。
・K……たくさん集めると1UP。



ステージ3のボス登場!　首の下へ入りこんで体を狙え!

前半ステージの説明とかんたんな攻略法

・ステージ1　森林地帯
始まるとすぐ前方からザコキャラがくるのでどんどん倒してNカプセルを集めよう。まずはジャンプを2段階くらいアップさせたら、次にGUNをアップさせよう。中盤で現れる石像はいっきに接近して連射しよう。後半では盾を持った大きなロボットが出てくる。後ろを向く瞬間、接近して連射しよう。ボスは空中をフワフワ飛んでくるUFOだ。降りてきたところ



真上には大型ロボット。後ろからはザコキャラが……。



水中から出てくるロボットは先に破壊すること。



下に見えるスクランブルハッチを破壊すればEカプセルが出るぞ。

を狙って連射しよう。
・ステージ2　砂漠地帯
難易度は1ステージとあまり変わらない。強敵はいないけど、早



この3台のロボットがステージ4のボスだ。

めにミサイルや手榴弾を装備する癖をつけておこう。ボスは足の長いロボットで、大量の弾を撃ってくる。しかし怖がらず接近して連射することが必要だ。弱点は体だ。



後ろからザコキャラが出てきてやられてしまった。悪い見本です。

・ステージ3　岩石地帯
山あり谷ありの険しいステージだ。ここではミサイルや手榴弾が役に立つぞ。始まるとすぐ谷があ

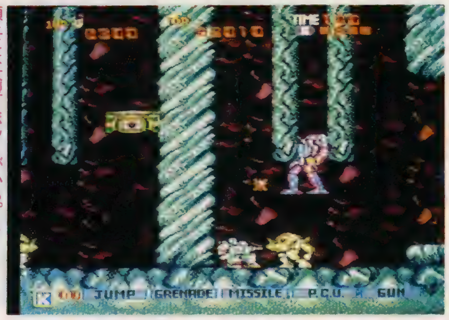
るので下に落ちないよう、岩から岩へと乗り移ろう。敵もロボットばかりではなく、戦闘機や砲台も多くなる。中盤には地雷地帯もあるのでいっそう難易度が増すぞ。ここのボスは首を2つ持った恐竜型ロボットだ。弱点は体だ。

・ステージ4　ジャングル地帯

このあたりから敵の攻撃もすさまじくなる。大型ロボットは突進してくるわ、後ろからはザコキャラが来るわでもうたいへん。しかもNカプセルはあまり出現しないからミスは許されないぞ。中盤には湖があって、岩から岩へとジャンプしながら進むのだが、水中からロボットが飛び出してくるからたまらない。ジャンプする前にロボットを破壊してしまおう。ただ、後半ではEカプセルがたくさん出るのでエネルギーは回復できるぞ。

ここのボスは3機の青いロボットだ。画面の右端まで進み、そこで連射しよう。これで楽勝！

さて、次のステージへと進みたいところだけど残念ながら今月はここまで。ステージ5からの攻略法は来月号でやるから楽しみにしていてくれ。



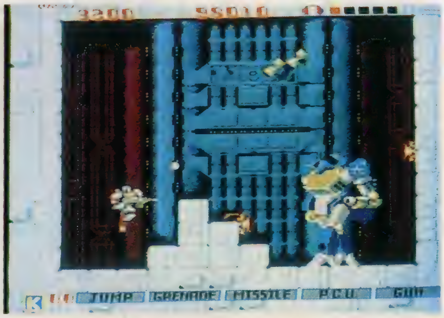
頭上には大型ロボットがいる。こいつの体当たりは強いぞ。



Fカプセルを取った瞬間、画面がスパークして敵は全滅。



大型ロボットの鉄球攻撃だ。これはしゃがんでかわそう。



ワーッ！ 巨大なロボット。こいつがステージ6のボスだ。

★ビデオゲーム・ラボ★



ワンダーボーイ

モンスターランド

セガ

文／"アストロノーツの悲劇"雅

今度のワンダーボーイは，RPG的な要素がいっぱいのアクションゲームなのだ。

RPGっぽいモンスターランド

ワンダーボーイといえば以前大ヒットしたゲームだから、この名前を知らない人はいないよね。そのワンダーボーイが新しく生まれ変わって、ゲームセンターへやってきたんだ。前作では主人公ワンダーボーイが、大魔王キングに連れさられてしまったガールフレンド、ティナを救うため、森、川、海を冒険し、彼女を助けだすという内容のアクションゲームだった。

ところが今度は、主人公ワンダーボーイがモンスターランドという怪物の棲む世界にやってきて、そこにはびこる悪のドラゴンを倒し、モンスターランドに平和を取りもどすという冒険ゲームなのだ。まぁ、ストーリーを見るかぎりではどこが違うかはっきりしないけど、前作のように、斧投げまくりのゲームとはまったく違うのだ。内容的にもモンスターランドは、RPGの風味がたっぷり。その雰囲気を醸しだしているのが、ゲーム中出てくるコメントやメッセージだ。また、敵を倒せばゴールドやアイテムなども出てくるし、町へ行けばショッピングもできる。行く手を阻む数多くの敵やワナを乗り越えて、キミもドラゴン退治の冒険へ出発しよう！



スタートしたら最初の扉をたたこう。ゲームの目的がわかるぞ。

ワンダーボーイの基本操作

さて、ボーイの操作だが4方向レバーとボタン2つを使う。レバーは左右でボーイの移動。レバー上でゲーム中出てくるショップや扉の中に入ることができ、レバー下で画面左に表示されているアイテムを使える。アイテムは敵を倒したり、?マークのショップに行



敵を倒すとゴールドが出る。まるでRPGだぜ。こりゃ！



酒場に入って何か注文すると情報が得られる。こいつ大人だっけ！

けば手に入る。いろいろな種類もあり、ラウンドのボスと戦うときなど持っていて損はない。

それからボタンは、内側が剣(グラディウス)を突き出す武器ボタン。この剣はある敵を倒すとパワーアップしていくぞ。そして、外側のボタンはジャンプボタンだ。

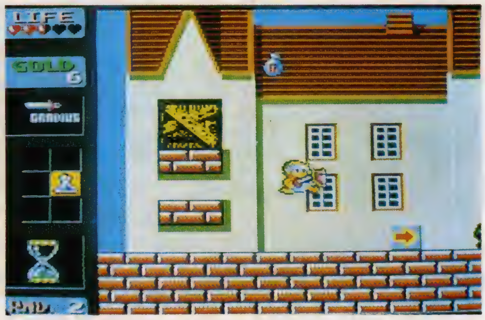
また、このゲームはライフ制になっていて、敵に接触したりタイマー(画面下に表示されている砂時計)が0になるとライフゲージ(画面左上に表示されているハート)が一つ減る。ちなみに、このゲージは、レベルがアップすると増えていくぞ。

世界あの店この店!?

いくら勇敢なワンダーボーイでも、生身の体でドラゴンを倒すなんて無茶な話。冒険するにはそれなりの準備が必要だ。その準備を整えるのがいろいろなショップなのだ。町の中にある普通のショップのほか、洞窟の壁に隠れている秘密のショップなんていうのもあるぞ。妙なメッセージが画面に現れたらレバーを上に倒してみよう。



ラウンド1のボスは死に神。こいつははっきり言って楽勝だ。


シールドとソードを身につけたボーイはまるでリ○クみたい……。

さっきもちょっと触れたけど、ショッピングするにはゴールドが必要だ。ゴールドが足りなければ当然欲しいものも手に入らない。どんどん敵を倒し、せっせとゴールドを貯めこもう。


砂時計は貴重なアイテム。この砂の一粒は、血の一滴に等しい。

ではつぎにどんなショップがあるか紹介しよう。

・酒場……ここは酒場といってもただの酒場じゃない。注文をすると店のマスターがさまざまな情報を教えてくれる。一度だけではなく、2度3度と入ってみよう。

・防具屋……その名のとおり、シールドを売っているお店。種類がいくつかあるが、はじめは安いので十分だ。


ラウンド2ではバンパイヤと戦っておこう。するってえと……。



ホラッ! このとおり。ブロードソードが手に入るのだ。

・靴屋……主人公のスピードやジャンプ力がアップするブーツを売っている。はじめのうちは必要ないので無理に買わなくてもいいだろう。

・?マークの店……剣以外の武器アイテムを売っている。一度くらい入って何か買っておこう。対モンスター戦でかなり有効だ。



体力がダウンしたら病院で回復しよう。治療費はちと高いが……。

・兜屋……敵の攻撃や接触のダメージを軽減するアーマーを売っている。

・病院……ハート(ライフ)の数が心細くなったらここで回復しよう。キレイな怪獣の看護婦さんがキミを優しく介抱してくれるよ。

このほかにもまだあるかもしれない。扉があったら迷わず入ってみよう。

最後にひとこと

というわけで、あまり詳しい紹介はできなかったけれど、とりあえずボクの紹介は終わりだ。じつのところ、ボクもまだこのゲーム、すべて攻略したわけじゃないんだ。近いうちには攻略したいと思ってはいるんだけどね。ただ、こういうゲームならゲーセンでやるのもいいけれど、マークIIIでじっくりプレイするのもまた楽しいんじゃないかな。セガさん、ヨロシクお願いします!


こいつは矢を放つが、シールドで防御。アイテムを出すぞ。


ラウンド2のボスはキノコの化けもの。なかなか強いぞ。



オパオパ

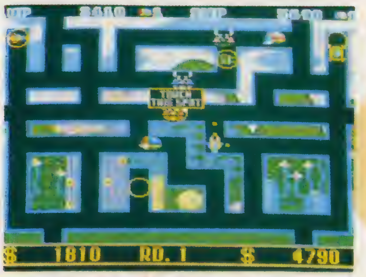
セガ

文／大YAS売り

あのファンタジーゾーンが今度はドットイート型のゲームになっちゃった。楽しいぞ！

お金を食べて元気モリモリ？

ゲーセンでもマークIIIでも大好評だったファンタジーゾーン。その主人公オパオパが、今度はドットイートゲームに挑戦するぞ。ドットイートというのは、要するにパックマン型ゲームのこと。で、今回はそのドットがお金という設定になっているのだ。相変わらずお金をかき集めるという性格は直ってないようだね。



背景はあのファンタジーゾーンなんだよ。

やっぱりパワーアップ

なんてったってオパオパが主人公のゲームなんだから、パワーアップがないわけがない。そのパワーパーツは、かき集めてきたお金で買うんだけれど、今回はお金さえあれば何でも買えるってわけじゃない。1面で何種類、というぐあいに決められているのだ。その面で買えるパーツは、面の初めに表示されるので確認しておこう。あと、パーツはスピードアップを除いてすべて時間制。買ったら効率よく敵を倒そう。



面のはじめにパーツの値段が表示されているんだ。覚えておこう。

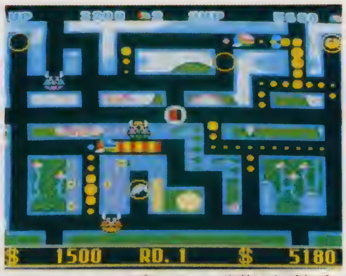
では、パーツの種類を紹介していこう。

・ビッグウイング……オパオパがスピードアップする。効率よい面クリアにはぜひとも必要。複数個買えばそれだけ速くなる。

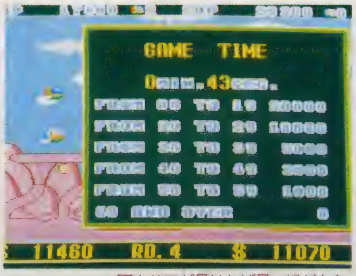
・スモーク……敵の追跡から逃れられる。要するにエンマクだ。ラリーX！と叫んでしまってもしかたがない。

・シングルショット……ショットを1発撃てる。ザコ敵があふれてきたとき使おう。基地の攻撃には向かない。

・ツインショット……シングルショットが1度に2発撃てる。なんとか基地を倒せるかな？



2プレイヤーの名前はウパウパっていうんだよ。



面クリアが早ければ早いほどもらえるボーナスは高いぞ。

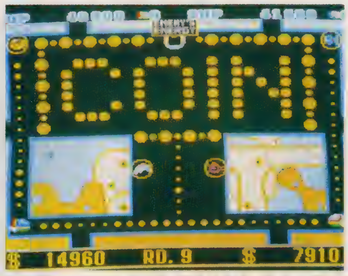
・ワイドビーム……幅の広いショットが撃てる。広い通路で効果を発揮する（COINの面など）。

・レーザービーム……強力なレーザーは、前方の敵を一掃することができる。ただ、強いだけに値はる。

・ファイヤーボム……オパオパの横一直線上にいる敵を全滅させる。ただし、連射できないのでよく考えてから買おう。

・ヘビーボム……オパオパの縦一直線上にいる敵を全滅させる。ファイヤーボム同様連射できない。

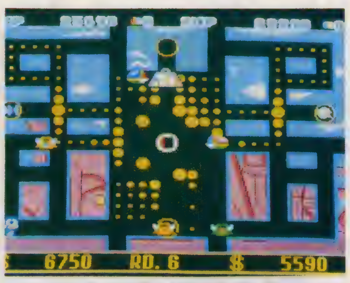
・トップパワー……これはニューパーツ。なんと一定時間無敵になるのだ。ただし、値段は高いぞ。



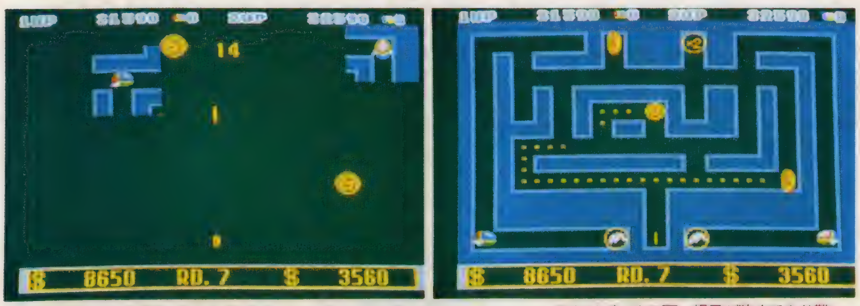
コインと書いてある。そりゃ確かにコインだけど……。

オパオパ攻略の基本テクニック

ラウンドによって面の形はさまざまだけど、共通していることもある。それはまんなかに丸い窓があることだ。ここから敵がボロボロと出てくるんだけど、この窓にはエネルギーを貯めこんで基地に供給するという役割もあるのだ。ゲーム中まんなかの窓をよく見ていると、だんだん赤くなっていくのがわかる。この赤がいっぱいになると基地にエネルギーが送られてしまうんだ（星みたいなやつが飛ぶ）。すると基地はザコを吐き出してくる。ひとたびこうなるともう手が着けられないぞ。

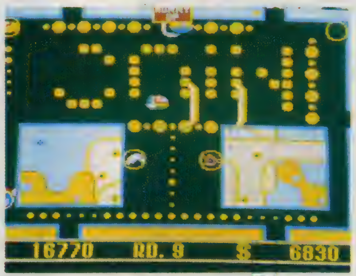


ヘビーボム使用の図。あーんまり使えない!?



これはボーナス面。視界が狭くてやり難い。

これを防ぐためには、赤がいっぱいになる前に、窓にさわるのだ。すると赤くなりかけていた窓は元の状態、つまりエネルギー0にもどるのだ。楽に面クリアするための基本テクニックだ。
　また、$200、$100、$50の3種類のコインがあるけど、画面上のコインは時間が経つと減額され、すべて$10となってしまうから気をつけよう。
　そして、パーツはファンタジーゾーン同様、買えば買うほど高くなる（同じラウンドなら値上がりしないが）。
　このゲームには、ボーナス面や隠れキャラもあるんだ。ボーナス面では、暗闇の中でお金を求めてひたすら走りまわる。一定時間でどれだけ集められるかが勝負だ。
　隠れキャラは、前の面である条件を満たすと現れるのだ。種類はスマートボム（画面内の敵をコインに変える）、フリッキー（$5000追加）、ペンゴ（画面内のコインがすべて消え、ボーナスタイムとなる）、タマゴ（1UP）など。
　というわけで、ボクのオパオパ紹介は終わり。いかに効率よく面クリアするか。これがこのゲームを攻略するポイントと言えそうだ。



ワイドビームだ。昔の武器がちゃんと出てくる。



オッと、スマートボムだ！　出し方は秘密だよ。

8月号セガゲームカードプレゼント当選者発表

たくさんのハガキ本当にありがとう。当選された方にはセガゲームカード（1500円分）をペアでプレゼントします。
●東京都葛飾区・中山一覚／千葉県銚子市・石塚康成／京都府京都市・柴原正樹／大阪府大阪市・佐藤希隆／山梨県東山梨郡・川上晃
以上敬称略

ビデオゲームハイテク情報

1943

隠しコマンド&隠れキャラ特集

文／ヤンタンN

1943のことなら何でも知ってる、と思っているキミ。じつはこのゲームにはまだだーれも知らない隠しコマンドがあったんだ！

これが究極のコマンドだ!!

　ゲームセンターではまだまだ人気の高い1943だけど、ゲームファンの中には、もうとっくに攻略してしまったという人もいっぱいいるはずだよね。そこでこれから（たぶん）みんなの知らない隠しコマンドを報告しようと思う。
　まず、表を見てくれ。ここに書いてあるコマンドを入力しさえすればいいのだ。だから、この表は、切り抜くか、手で書き写すか、コピーするか、はたまた丸暗記するかしてほしい。そして、ゲームセンターへ行き1943にお金を入れる。スタートしたらラウンドが始まる前に表の操作を実行しよう。レバーとボタンはP-38ライトニングが宙返りし終わるまで入れっぱなしにしておくこと。すると表にあるパウが装着されるのだ。
　これで通常は出せない米国の新兵器（?）レーザーもかんたんに装着できるというわけだ。レーザーを装着できるラウンドのボスは亜也虎なのだが、撃墜するのに1秒とかからないのだ。
　ただ1つ注意してほしいのは、レーザーを装着しているとき絶対にパワーアップを取らないこと。せっかくのレーザーがほかの武器に変わってしまうぞ。また、レーザーの効力はそのラウンド限りだ。あしからず。

隠れキャラクター

　というわけで、こんどは隠れキャラクターについてだ。知ってるものもあると思うけどいちおう全部まとめてみたよ。
・佐吉
　武器の使用時間が64秒になる。
・弥七
　エネルギーが満タンになる。取る直前にメガクラッシュを使いまくろう。
・タケノコ
　特定の雲の上を通過すると出現して500点。取ると2000点。出現ポイントを覚えてしまおう。
・タル
　海上戦のとき、特定の場所を撃つと出現。1万点。
・いちご
　空中戦から海上戦に移るときに見える戦艦を撃つと出現することがある。現れたらすばやく取ろう。1万点だ。
・艦橋の破片
　艦橋が爆発したときにフッ飛ぶ破片を撃つと、1個1万点のボーナスが入る。
・ホルスタイン
　特定の場所を撃つと出現。2万点。
・トンボ
　クレジットが9のとき出現する。1万点。
・まねきネコ
　ランダムに出現。20秒間レーザーが装着される。
・モビちゃん
　艦橋を破壊したときランダムに出現。5万点。このほかにも出現するけど……。
・ぞーさん
　1人プレイのときにこれを見た人はスゴイ、うまい、ステキ！
　〝1943隠し特集〟いかがだったかな？　隠れキャラはこのほかにもまだあるかもしれないぞ。さあ、今すぐゲーセンへ行って試してみよう。

	1PLAYER レバーの向き	1PLAYER ボタン	装備される武器	2PLAYER レバーの向き	2PLAYER ボタン
1R	⇩		SHOT GUN		Ⓐ
2R		Ⓐ	SUPER SHOT GUN		Ⓑ
3R	↙	Ⓐ Ⓑ	LASER	⇩	Ⓑ
4R	↖	Ⓑ	SUPER SHOT GUN	↘	
5R		Ⓐ	3WAY	⇧	
6R	⇦		AUTO	⇨	Ⓑ
7R	↘		SHELL	⇩	
8R	⇦	Ⓐ Ⓑ	3WAY		Ⓐ Ⓑ
9R	↖	Ⓐ Ⓑ	LASER	↖	Ⓐ Ⓑ
10R	↙	Ⓑ	SHELL	↖	
11R	↘		AUTO	⇨	Ⓐ
12R	⇨	Ⓐ Ⓑ	3WAY	↙	Ⓐ Ⓑ
13R	⇧		AUTO	⇩	
14R	↘	Ⓐ Ⓑ	LASER	⇨	Ⓐ Ⓑ
15R	↖	Ⓐ	SHELL	↖	Ⓐ
16R	⇨	Ⓐ	AUTO	⇦	

Ⓐ……ショットボタン。Ⓑ……メガクラッシュボタン

タッチダウンフィーバー

本格アメリカンフットボールゲーム登場!! 新型レバーを使いこなしてボールを奪え!!

SNK
文／絵魂詩霊

ツブシ合いの快感がイイ!!

SNK初の本格スポーツゲームがデビューした。限りなく格闘技に近い球技といわれるあのアメリカンフットボールの迫力を、ゴキゲンなまでに再現した「タッチダウンフィーバー」だ。いままでにもアメラグのゲームはたくさんあったけど、興奮度はまちがいなくこいつが一番だろうね。

何よりも、操作法が画期的。ボタンはパスとランニングの2つ。ランニングボタンは、連打のスピードによって選手の走る速さが変わるのだ（丈夫な作りになっているから、多少乱暴にたたいてもへーキだよ）。

そして、新型コントロールレバー（おなじみループレバーの回転が、さらになめらかになっている）によって、選手の動く方向とは別に、パスする方向を指定できる。おまけに、直接操作している選手（ワクがつく）以外の味方も、このレバーの回転によって、ガードに使うことができるのだ。

このゲームでとくに新しいのは、ディフェンスがおもしろいってこと。クォーターバックをつぶしたり、インターセプトに成功したときの快感は、並じゃないぜ！

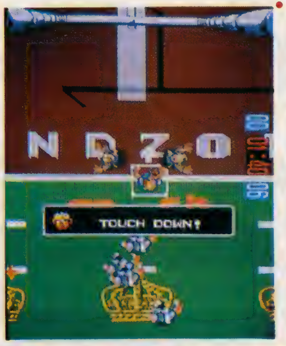
もちろんBGMもグッドだし、タッチダウン後のデモ画面（花火が上がる）もナイス。1人から4人でプレイできるから、友だちを誘ってゲーセンへ直行だ（なお、アメラグのルールを予習しとくと、より楽しめるよ！）。



センターからクォーターバックにボールが渡った。ここからパスを投げるか、ボールを持ったまま走り抜けるかはキミしだい。


ロングパスが通った！ が、敵はすぐにタックルをあびせて止めにかかった。


100数種のディフェンス、オフェンスのフォーメーションがある。どのフォーメーションになるかはコンピュータにおまかせ。



ボールを持ったまま敵側のエンドゾーン内に入り、タッチダウン。6点を獲得。この後、サクセス・フル・トライに入る。

小冊子プレゼント



SNKから出たアメフトゲーム「タッチダウンフィーバー」のルール&攻略本をBEEP読者30名にプレゼントするよ。官製ハガキにキミの住所、氏名、年齢を書いて左記まで送ってね。

〒102 東京都千代田区九段南2の3の26 井関ビル ㈱日本ソフトバンク出版事業部BEEP編集室タッチダウンフィーバー係。

☆締切 昭和62年10月7日必着。

☆発表 発送をもって発表に代えさせていただきます。

ビデオゲーム人気BEST10

集計期間昭和62年7月1日から7月31日まで。

ランク	前月ランク	ゲーム名（メーカー名）	内容
1	4	スーパー ハング・オン（セガ）	全24コース。世界のサーキットを走破しろ！
2	—	Rタイプ（アイレム販売）	異次元空間に繰り広げられるメカバトル。
3	3	アウトラン（セガ）	軽快なハンドル操作でラストステージへ突入。
4	2	ダブルドラゴン（タイトー／テクノスジャパン）	敵のアイテムを奪い、悪党どもをやっつけろ。
5	5	WEC ル・マン24（コナミ）	きょう体の動きがじつにリアルなカーレース。
6	1	1943（カプコン）	パウを取って、敵戦艦や空母を撃破せよ！
7	—	アフターバーナー（セガ）	ついに出た！ セガ体感ゲームの最新作!!
8	6	ミッドナイトランディング（タイトー）	大型ジェット旅客機の操縦シミュレーション。
9	—	ワールドカップ（テクモ）	巧妙なテクニックと体力で勝負だ！
10	—	ブレイザー（ナムコ）	戦車、ヘリ、ホバークラフトで敵要塞へ突入。

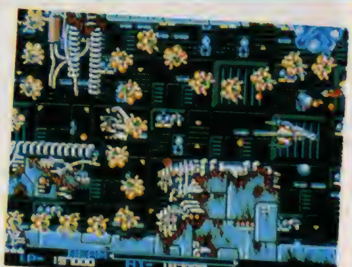
協力店 ●ゲームファンタジア渋谷●プレイシティーキャロット巣鴨●テクモファンシティ水道橋●J&B神田●ゲームセンターニュー光●ウィルトーク池袋●キャンディ東花園

※このランキングは記載の協力店の集計結果を編集室で数値化し、上位10点をランクアップしたものです。また、麻雀ゲーム、カードゲームは対象から除いています。



1 スーパー ハング・オン


3 アウトラン


2 Rタイプ



セガ・マークIIIの疲労回復に
もっとも効果があるといわれている
『セガ・ハイテク図鑑』が
発売されました。

ところで君のマークIIIは元気かな？

「BEEP」パワー総結集！

NEW RELEASE

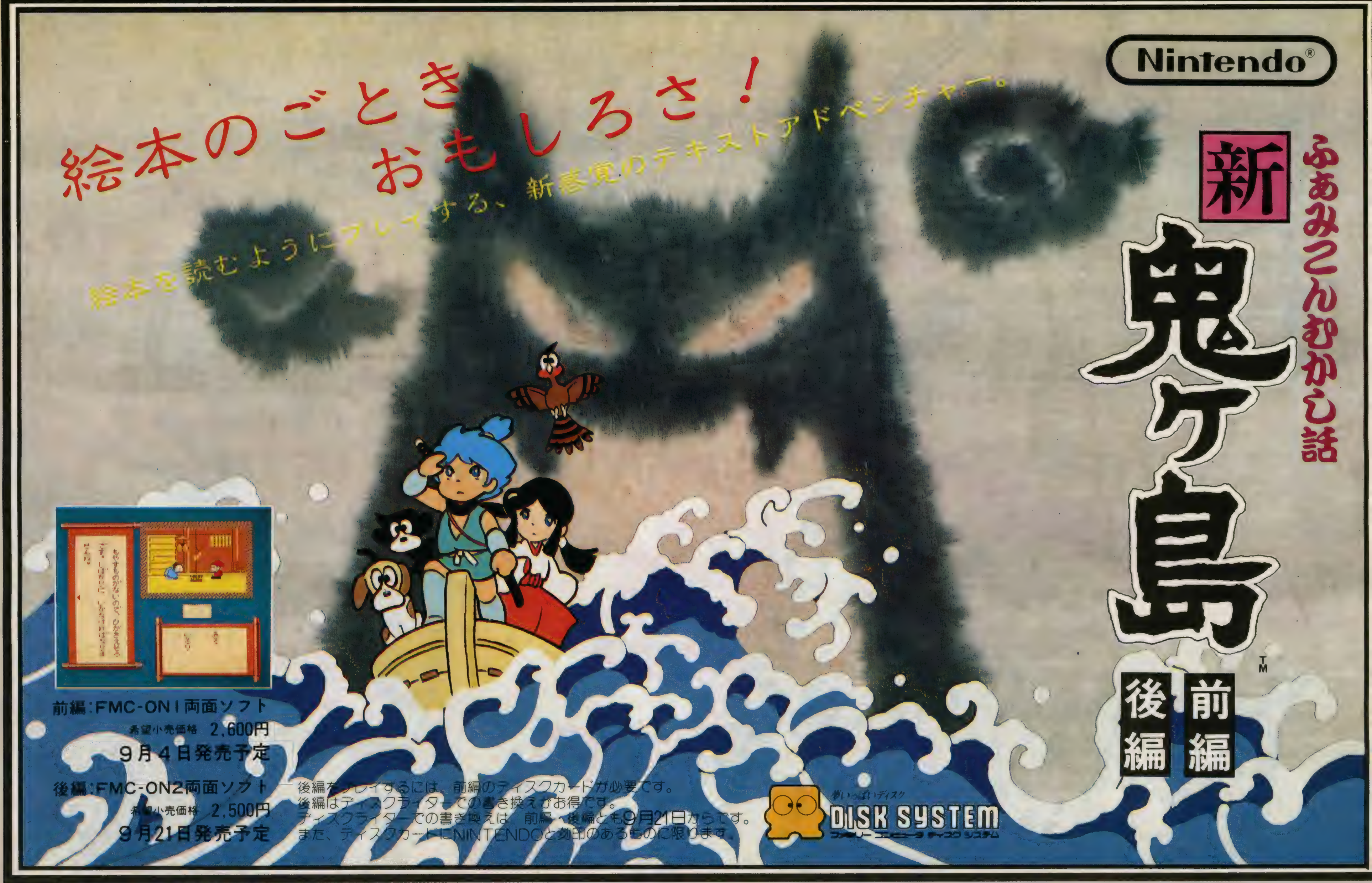
THE SEGA HIGH TECHNIC PICTURE BOOK

『セガ・ハイテク図鑑』は
次の症状(しょうじょう)の人に効果があります。

- “ぴかぴか”の新作「ザ・プロ野球 ペナントレース」や「アウトラン」をもっと楽しみたい人
- 難解(なんかい)「ロレッタの肖像」や「スケバン刑事(デカ)II」を途中であきらめてしまった人
- 「スペースハリアー」の完全攻略と裏ワザのすべてを試してみたい人
- スポーツゲーム「ロッキー」と「グレートバレーボール」でひと汗(あせ)かきたいと思っている人
- 「赤い光弾ジリオン」「魔界列伝」「スーパーワンダーボーイ」でどうしても先に進めない人

新鮮なビタミン技(わざ)と攻略エキス配合の
『セガ・ハイテク図鑑』は、
B6判/112ページで定価600円。
お近くの書店でお買い求めください。

SOFT BANK 日本ソフトバンク出版事業部
〒102 東京都千代田区九段南2-3-26井関ビル TEL.03(261)4095



📞 ファミコンテレホンサービス　きいてみてね！

北海道　稚内 0162-23-7791　天塩 01632-2-2500　北見 01636-2-4500
　　　　釧路 0154-25-8200　札幌 011-612-4144

東北　久慈 0194-53-6666　二戸 0195-23-9090　仙台 022-267-5900
　　　大曲 0187-66-2888　新潟 0252-29-1144　原町 0244-23-5000
　　　日立 0294-24-0000　石岡 02992-3-9200

関東　東京 03-540-9999

中部　名古屋 052-586-3000　052-881-9999

近畿　京都 075-525-3444　大阪 06-210-9999

中国　岡山 0862-55-2130　福山 0849-26-3700　山口 0839-23-3020

四国　高松 0878-37-0800　丸亀 0877-28-6666　宇和島 0895-25-4949

九州　北九州 093-951-9191　福岡 092-714-6500　長崎 0958-49-5000
　　　熊本 096-366-8800　鹿児島 0992-25-8400　沖縄 0988-55-9999

任天堂株式会社　本社 〒605 京都市東山区福稲上高松町60番地 (075)541-6113
東京支店 (03) 254-1781　大阪支店 (06) 245-4155　名古屋営業所 (052)571-2506　札幌営業所 (011)621-0513　岡山営業所 (0862)52-18

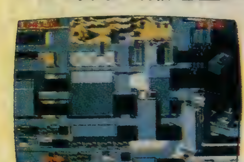
楽・し・さ・を・演・出・す・る
株式会社タイトー®
本社/東京都千代田区平河町2-5-3 ☎03-264-8611(大代表)〒102

★タイトーMSXソフトシリーズ 第1弾!

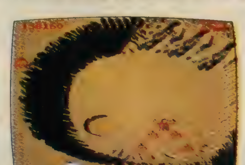


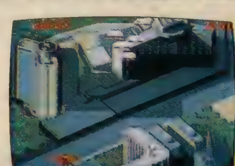
リアルだからと言って、彼女の家をさがしてはいけない。

19XX年、巨大隕石の落下と同時に謎の飛行物体が東京を襲った。君はバイプレーンを操作し、先に送りこんだミニプレーンとともにフォーメーション攻撃で敵を全滅させろ! 航空写真をもとにつくられた精密な東京の街並。2Mの大容量が、超リアルな空中戦に君を翔び立たせる。







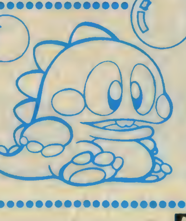


スクランブル フォーメーション
SCRAMBLE FORMATION™

|新製品|標準小売価格¥5,800

MSX2 メガROM TMS-01

BUBBLE BOBBLE™



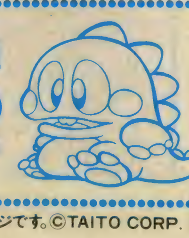
バブルボブルに泡てててください。

意地悪な敵をやっつけながら全面をクリアして、謎を解け。真のエンディングとは? スーパーバブルボブルとは? あのバブルボブルが、今あらたなエンディングと100面+α面を加えて新登場。

タイトーMSXソフトシリーズ第2弾

バブルボブル

9月下旬発売 MSX2 メガROM



MSXはアスキーの商標です。メガROMは、1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。©TAITO CORP. 1987

100%の"面白さ"を内蔵しました!

スピード感あふれるカンフー・アクションと
謎を解いたり、アイテムを集めるといった
RPGの要素が見事にドッキング!



舞台は19世紀の香港。プレーヤーはジャッキー・チェンを操作して闇の香港界を支配する黒幕を倒さなければならない。次々と現れる敵を多彩なカンフー技で倒し、街の人からは情報を聞き出し、史上最大の標的に向ってつき進め!

ツウ快カンフーアクションゲーム

プロジェクトA2 史上最大の標的



MSX2 R58Y5109 ¥5,800
(メインRAM64K以上、VRAM128K以上必要です)

©1987 GOLDEN HARVEST ゴールデン・ハーベスト東宝東和提供 ©PONY, Inc.

バラエティの王様、奇面組
今度はMSX2にジャンプ!

いたずらをして逃げた奇面組の5人を捜し出せ!
唯ちゃんは、各教室にあるさまざまなアイテムを使いながら、学校中を駆けめぐる。
はたして、5人をつかまえることができるか!?



ハイスクール! 奇面組

MSX2 R58Y5813 ¥5,800 (メインRAM64K以上、VRAM128K以上必要です)

©新沢基栄/集英社・フジテレビ・NAS ©SEGA

真実の時を迎え、絶賛の嵐！興奮の渦！



ウルティマの敵はウルティマ

困難であればあるほど、興奮と感動のボルテージがUPする
元祖RPGの本領発揮！
舞台となるブリタニア王国を旅し、協力してくれる7人の仲間を集め、
勇気、正義感、誠実さ、献身性、同情心、謙遜心、自尊心、
霊感の8つの徳を高め、聖者となるのが目的。
敵を倒すことが目的の時代は、もう終った。
敵は本来、自分の心の中にある邪心ともいうべきもの。
この邪心を抑え、聖者となるべくすでに多くの戦士が旅立っている。
さぁ、あなたも真の勇者なら、
この旅を避けて通ることはできないはずだ！

興奮と感動の地図を塗り変え、究極のRPG絶賛侵攻中！

Ultima IV

Quest of the Avatar

この夏、日本列島を完全にのみこみ、
とどまることを知らないウルティマ旋風！
すでにウルティマを旅する多くの方から、
移植の素晴らしさ、
美しく感動的なグラフィックス、
演出効果バツグンのBGM等々、
ホンモノにはホンモノの反響が殺到中！

「キャラクターの設定等が複雑ですごい！戦斗モードも見やすく、BGMがきれいでよい」
星山礼美（岐阜県 16才）

「1年以内に解いてみたい。とてもグラフィックがよくてよいゲームだと思った」
溝口哲郎（東京都 13才）

「シナリオが何といってもいいと思う。これからもよい作品を移植してください」
内川貴幸（栃木県 15才）

「すばらしい。今までのUSAソフトの移植の中で、これはピカイチだ」
飯島一宏（岡山県 17才）





発売中機種

(2HD) PC-9801VX、VM、M 2枚組 F98[F]5551 ¥9,800
(2DD) PC-9801VF、F 3枚組 M98[F]5551 ¥9,800
(2HD) PC-9801UV2、UV21 2枚組 L118[F]5551 ¥11,800
PC-9801シリーズは、384K以上のRAMと、第2水準漢字ROMが必要です
TM & C Richard Garriott ORIGIN SYSTEMS INC.

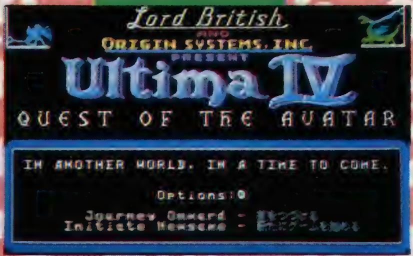
(2D) PC-8801SR、FR、MR、TR、FH、MH 5枚組 M98[R]5551 ¥9,800
(2D) X1turboシリーズ、G、F 4枚組 M98[J]5551 ¥9,800
(2D) FM-7、NEW7 5枚組 M98[M]5551 ¥9,800
(2D) FM-77シリーズ 5枚組 L118[M]5551 ¥11,800

徹底研究Ⅰ

ウルティマⅣ

PC-98（5インチ2HD）9800円
PC-98（5インチ2DD）9800円
PC-98（3.5インチ2HD）11800円
PC-88SR以降（5インチ2D）9800円
X1（5インチ2D）9800円
FM-7（5インチ2D）9800円
FM-7（3.5インチ2D）11800円
発売　ポニー　研究報告者　超越ジイサン（61）

ウルティマといえば、つねにウィザードリィと並んで、RPGの傑作といわれる存在だが、そのウルティマⅣが、ポニーから発売された。1作目、2作目と、確実に成長してきたウルティマだけに、「Ⅳ」ともなると、今度の内容はどうなんだろうと、期待が高まる。では、さっそくその内容をのぞいてみよう。



超越ジイサン

9月号のおもしろソフトでも取り上げたウルティマⅣを徹底研究してみようかのぉ。と、その前に読者のハガキで、「本当に61歳なんですか」という内容のものがあったが、ワシは満で61歳なのじゃよ。ワシは、大正天皇陛下が御崩御なされ、今上陛下が御即位なさった年に不肖ながらこの世に命を受けたのじゃ。それから61年生きてきた経験を活かして、皆にウルティマⅣについて伝授することにするぞ。



ウルティマといえばムーンゲートじゃ。2つの月の満ち欠けで、あちらこちらを自由自在なのじゃ。

好きなキャラクターになる方法

このウルティマでは、キャラクターが8人おり、タロットカードの質問に答えることによってプレイヤーの性格が判断され、それに適したキャラクターになるのじゃが、自分のなりたいキャラクターになる方法と各々のキャラの説明をしておくことにしよう。それにカードの意味する8つの徳をすべて自らに具象せねばならんのでカードの意味説明もしておくぞ。



●Justice（正義）

正義の化身は、ドルイド僧じゃ。ドルイド僧は、魔法の力を駆使して戦うのじゃ。最初のうちに持つ武器はスリングが向いておるぞ。



プレイヤーが正義の徳を求むるなら、敵と戦うときでも敵の善悪を見きわめてから戦うことじゃ。これを怠るとゲームを終わらせるなどとんでもないことじゃぞ。

●Valor（勇敢）

勇敢の化身といえば、言わずと知れた戦士じゃろう。戦士はすべての兵器を使いこなすが、魔法がまったく使えないので、毒を喰らうと不利といえば不利なのじゃ。

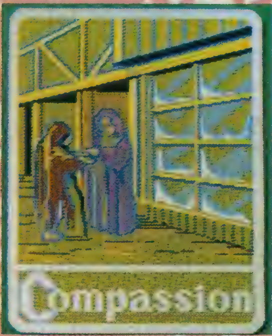
勇気の徳を身につけるには、敵と遭遇したときに一歩も引かないことじゃ。逃げてばかりいると腰抜けという烙印を押されてしまってひどい目に遭うのじゃ。



●Compassion（慈悲）

慈悲の化身とは、心優しき吟遊詩人（バード）のことじゃ。詩人は、魔法を少しは使える。武器はスリングを活用するとよいぞ。

慈悲の徳を身につけるには、敵と戦っているときに、敵が逃げ出したら黙って見逃してやる、ぐらいのことをすることじゃ。これがポイントじゃぞ。



●Honesty（誠実）

誠実の化身とは魔法使いなのじゃ。魔法使いは、魔法の力をフルに活用できるので便利じゃぞ。

誠実の徳を身につけるには、街などで人々と会話しているときに、逆に質問をされたとき正直に答えることが大事じゃぞ。間違っても嘘などつかないようにすることじゃ。





怪しいと思ったら、たとえ相手が衛兵じゃろうと探索あるのみじゃ。

●Sacrifice（献身）

献身の化身とは、鍛冶屋なのじゃ。鍛冶屋はすべての兵器を使いこなすが、魔法がほんの少ししか

使えないのでレベルが上がるまでは苦労するぞ。
献身の徳を身につけるには、困っている人々を救うことじゃ。用がなくても病院に行って献血するぐらいの心がけは必要じゃ。





●Spirituality（崇高性）

崇高性の化身とは、レンジャーなのじゃ。レンジャーは、魔法の能力もあり、戦闘にもむいているキャラクターじゃぞ。
崇高という徳を身につけるには、尊く気高いという意味の崇高というものをよく理解して冒険することじゃ。

移動表

ユー	🌒➡🌔	ブリティン
ユー	🌒➡🌓	ジェローム
ブリティン	🌔➡🌒	ユー
ブリティン	🌔➡🌑	ミノック
ブリティン	🌔➡🌘	トリンシック
スカラ・ブレイ	🌗➡🌓	ジェローム
スカラ・ブレイ	🌗➡🌒	ユー
スカラ・ブレイ	🌗➡🌑	ミノック
トリンシック	🌘➡🌖	マジンシア
トリンシック	🌘➡🌕	ムーングロウ
トリンシック	🌘➡🌔	ブリティン
ジェローム	🌓➡🌗	スカラ・ブレイ
ジェローム	🌓➡🌖	マジンシア
ジェローム	🌓➡🌕	ムーングロウ
ミノック	🌑➡🌘	トリンシック
ミノック	🌑➡🌗	スカラ・ブレイ
ムーングロウ	🌕➡🌔	ブリティン
ムーングロウ	🌕➡🌓	ジェローム
マジンシア	🌖➡🌘	トリンシック
マジンシア	🌖➡🌗	スカラ・ブレイ

●Humility（謙譲）

謙譲の化身は羊飼いじゃ。羊飼いは魔法を使えないし、戦闘にもあまり向いていないという、とても不便なキャラクターなのじゃ。
謙譲の徳を身につけるには、誇りを自らぬぐい去ることなのじゃ。そうしないと誇りに溺れてひどい目に遭うことになるじゃろう。



おお、やっぱり秘密があったか。わしの目に狂いはなかったわ。



●Honor（名誉）

名誉の化身、聖騎士（パラディン）は、魔法もそこそこに使えるし、武器もほとんど使えるという便利なキャラクターなのじゃ。初心者は、パラディンから始めるとよいかもしれんぞ。
名誉の徳は、誉れやよい評判をえて名高くなることじゃ。さすればそなたにも名誉の徳が身につくであろう。



キャラクターの選び方

いままで書いてきたことで、どのキャラクターが自分に向いておるかわかったじゃろうから、選び方を教えるぞ。カードは、2枚1組で7回出るのじゃが、最初の4





去る7月27日、ウルティマ世界の創造主、ロード・ブリティッシュことリチャード・ギャリオット氏と、その兄（オリジン・システムズ社長）を迎えての懇談会が、東京・一口坂のポニー一口坂スタジオにおいて催された。
ギャリオット兄弟は、日本版ウルティマのプロモーションのために来日したもので、夢工場ウルティマブース、TV番組出演などの合間をぬって、この懇談会に出席してくれたのだ。
懇談会に参加したのは、パソコン・ファミコンの雑誌関係者十数人。もちろん、我がBEEP編集室からも、地の利を生かして（BEEPから近いのだ）、山村〝ロード・ブリティッシュ大好き!〟モヘップが参加したので、報告してもらうことにしよう。
モ「ロード・ブリティッシュ様との出会いは、思い起こせばン年前。ウルティマIIIのゲーム中、傷ついたボクのパーティーを、イヤな顔ひとつせず城の中へ暖かく迎え入れてくれて……。それ以来、ボクにとってロード・ブリティッシュ様は、神にも等しい存在なんです。今回は、生身のロード・ブリティッシュ様にあえて、いたく感激いたしました!
なお、日本版ウルティマのデキには、ロード・ブリティッシュ様も感心されていたようなので、ボクもさっそくプレイしてみようかと思います」
超越ジイサン「ばかもの、報告になっておらんではないか!（ボカッ!）」



ここは、なんとただで望遠鏡で世界の都市を見せてくれるという便利なところじゃ。

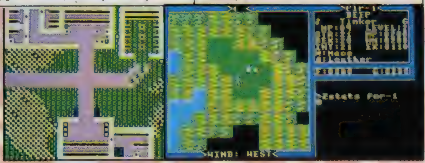


ここは魔法の武器を売っている店じゃ。高すぎてこのパーティーではまだ買えんわい。

ブリタニア全マップ

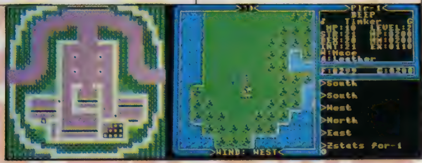
ミノック	BE、JP	ジュリア
魔法の武器屋、宿屋		
センティス：聖者になるには徳が高くならなければならない。 ミッシー：献身のルーンは炉の中の火の中にある。 アレックス：親切とは持たざるものにはすべてを与えること。 マイク・ワード：スカラ・ブレイのルーンは失われた。 ダモン：マントラは詩人の詩のなかに隠されている。		
献身のマントラ（CAH）	献身のルーン	

ミノック



ベスパ	DL、MJ	ギルドのある町
フレーミングオイルを売っている武器屋、食堂、ギルド、宿屋		
ランダル：汝の道をきわめんとすれば、1つ1つの神殿を1、2、そして3周期瞑想しなければならない。 シンプル：神殿はアビイスの島の北の岸にある。そしてたくさんの悪魔に守られている。 ジェム：謙譲が誇りの逆のものなら、そのマントラも逆なのだ。		

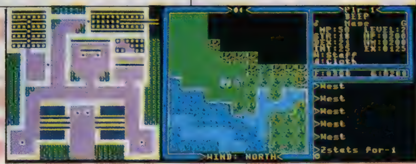
ベスパ





ライキューム	GL、NK	東方の城
君主、望遠鏡		
ティムス：真実の原理にしたがう町はいくつあるか知っていますか？ ベス・フラッシャー：我が民は真実をむねとして生き、その生き方に満足している。 戦士：迷宮の変化する「祭壇の間」で負った……。		

ライキューム



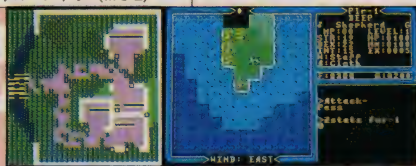
ムーングロウ	IH、OI	マリア
宿屋、食べ物屋、ヒーラー、薬草屋		
クロムウェル：多くの人より、ほんのひとにぎりの誠実な人のほうがいいもんだ。 レベリアス：真実を語り、悪の力を恥じよ。 クリスティン：ウィリアムなら誠実のルーンがどこにあるか知っているわ。		
誠実のマントラ（AHM）	誠実のルーン	

ムーングロウ



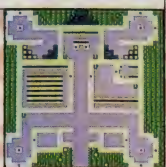
マジンシア	KJ、LL	カテリーナ
腐った食料を売っている店		
ネート：謙譲のルーンはここにない。ポウのバーレンに聞いてみな。 バンター：神殿の悪魔の衛兵の前を抜けるには角笛がいる。 ヘイウッド：誇り高い心ってのは自らの価値を知らんもんさ。 スリム：誇りが高すぎたため、今じゃこのザマだ。		
誇りのマントラ（MUL）		

マジンシア

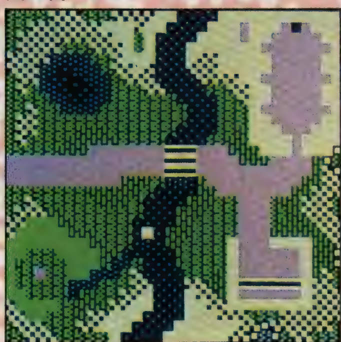


サーパンツホールド	PB、JC	南方の城
アカデミー、ヒーラー、君主		
ダーハム：探索すれば人生に意味を持つ。 ラルソン：難破船HMSケープ号 レンジャー：変化する「祭壇の間」の謎に挑むのさ。 ガラム：勇気はならず者をも王者にする。 サミュエル：通路を守っている。		

サーパンツホールド

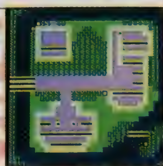


謎の街



バッカニアーズデン	JO、II	海の中の町
酒場、ギルド、魔法の武器を売っている店、防具屋		
スニフレト：失われた空気より軽いものはヒスロスの迷宮の近くにある。 スターライト：私は強力なマジックミサイルを使う。私の調合を試すことだ。 ボリス：闇の市の仕入れで、魔法の鍵や珠を扱っている。		

バッカニアーズデン



場所の名前	緯度・経度	仲間になる人
ショップ		
情報をくれる人と、情報の内容		
マントラ	ルーン	

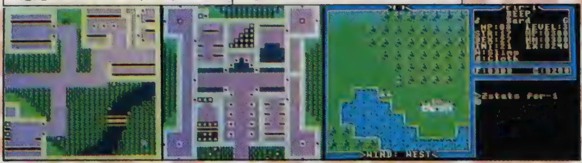
エンパスアビー	DC、BM	北西の城
ヒーラー、君主の間、樫の木立		
チヌップ：愛を求めるなら樫の木立へ行け。真実を探求する4つの職業があります。 コルコ：最後の探索で、私は精神の森の近くまで行った。 トヨス：他の人への愛、死も恐れぬ勇気、それが献身である。愛と勇気で献身はつくられる。		



ユー	CL、DK	イアナ
裁判所、ヒーラー、食べ物屋		
尼僧：神殿は東へ行って、その後北に行ったところにあります。 タルフォード：ルーンはうまく隠されている。重き罪の独房にてざんげせよ。 ピンロッド：ドルイド僧がマントラを唱えてくれるだろう。 サイレント：BEH、BEH		
正義のマントラ（BEH）	正義のルーン	



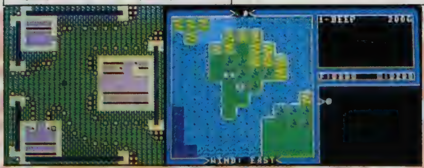
ブリティン、ブリタニア	GK、FC／GL、FG	イオロ
武器屋、防具屋、宿屋、ヒーラー／ロードブリティッシュ		
ペッパー：同情のルーンはどこかの建物のすみにある。 セバスチャン：モンディンのおよぼした力は、今やこの世界には残っていない。 ジュリエット：8つの徳が3つの原理をいかにして形づくるか捜し求めなさい。		
慈悲のマントラ（MU）	慈悲のルーン	



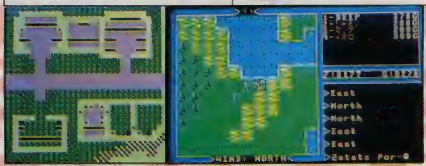


金を取っておきながら盗賊を手引するとは、酷い宿じゃのう。

スカラ・ブレイ	IA、BG	シャミノ
ヒーラー、薬屋、食料店、宿屋		
ロマスコ：アビイスの最後の門を通るにはIつの言葉が必要だ。ボウのザールにそのことを聞け。 プレスト：アックス・アンド・エールという酒場でナイトシェードのことを聞け。 マイター：トリンシックで白い石を聞け。		
崇高のマントラ（OM）		



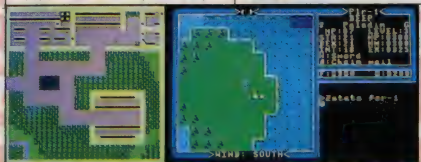
ポウ	JB、GC	村落
食料品店、馬屋、酒場、魔法屋、武器屋		
バーレン：町の南東の丘にルーンあり。 ジングルズ：私の先生は転送門の呪文を知っています。その先生はメイトリアン先生です。先生はロック湖の秘密の村にいます。そこへは船でしか行けません。 グレッグ・ロブ：カルムーニがマンドレイクを持っている。		
	謙譲のルーン	



ジェローム	NO、CE	ジョフリー
ヒーラー、武器屋、防具屋、パブ、宿屋		
ティムロッド：運命は勇猛さを助ける。 ベングロット：ひきょう者の迷宮の「祭壇の間」を探せ。 セレスティアル（酒場）：航海するなら六分儀がなきゃダメ。 スリース：真の勇敢さとは武器の力で示すのではなく、意志の力で示すものだ。		
勇敢のマントラ（RA）	勇敢のルーン	



トリンシック	LI、GK	デュプレ
酒場、宿屋、武器屋、防具屋		
ダージン：名誉の神殿は南の方角、沼の西にある。 スキトル：真実と勇気の祭壇の間で紫の石が使われたのを見た。 クイックス：紫の石はとっても大事だから早く探しなさい。 バージル：毒こそ我が領分。ナイトシェードはもっとも暗い夜に緯度JF、経度CDの近くで見つかるだろう。		
名誉のマントラ（SUMM）	名誉のルーン	

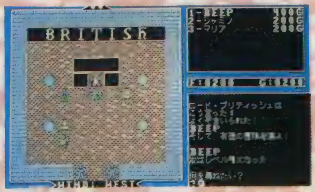




A：ナイトシェード　JF、CD
B：角笛
C：魔法の舵輪
D：モンディンのガイコツ
E：アビース入口　OA、NI
F：愛のろうそく

回で全種類のカードが出るのじゃ。このときに自分のなりたい性格のカードを選んでおくことじゃ、他のは何でもいいがのぉ。次からの質問にも同じようにして、もっともなりたいキャラクターのカードを最後に選択するようにすればよいのじゃ。これでお主も好きなキャラクターになれたことじゃろう。


わしは、まだまだ死なんぞ。長生きして超越しまくって、読者を巻き込むのじゃ。



ああ、おなつかしやブリティッシュ殿。ウルティマⅢより御無沙汰しておりましたのう。

かんたんな移動方法 ムーンゲート

ウルティマの世界には、月が2つあり、これの満ち欠けによりムーンゲートが開き、世界を飛び回れるのじゃ。左の月はトラメルといい、右の月をフェルッカというのじゃが、トラメルが自分のいる場所を表し、フェルッカが飛んで行く先を表してくれるのじゃぞ。



貧乏な人に施しをすると徳が上がるというのは偽善的じゃのう。

ゲームの進め方

●会話のポイント

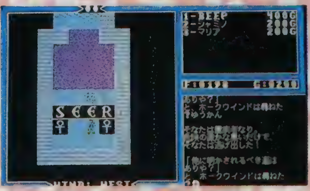
ウルティマⅣでは、会話がものすごく大事だということはもう口が酸っぱくなるほどいったのでいいとして、ポイントだけ教えることにするぞ。

まず、ルーンとマントラという言葉は必ず聞いておくことじゃ。魔法や呪文についても聞くのを忘れんようにな。最低でもその街にいた人物名ぐらいは書き留めておくことじゃ。ある人物がそのことについて知っていると、教えてもらえることがウルティマⅣではたくさんあるのじゃぞ。

●アンクと仲間について

7人の仲間が各々の徳を代表している人物なので、プレイヤーの徳が崩壊しているときは仲間になってくれんぞ。それにレベルごとに仲間にできる人数が決まっておるので、仲間を増やすにはレベルを上げねばならないのじゃ。これは、カードのところで書いたことに注意しながら行動するのじゃぞ。

そうそうアンクについてじゃが、これは神殿で瞑想して、パーティーがその徳を備えていたときにはじめて全体の何分の一かのパーツをもらえるのじゃ。じゃから、ルーンとマントラだけ知っていても無意味なのじゃよ。ホッホッホッ。



今回、何度もお世話になる予言者殿じゃ。ちょくちょく顔を出しておくことが大事じゃぞ。



おお、わしは年のせいか臆病じゃった。しかし御仏の慈悲というのは持ち合わせておるぞ。



ここで合ったは、クレリック・アントスではござらんか。



異国の不思議な歌を聞かせてくれるとはなんて親切な人じゃろう。

●ダンジョンの探索

ウルティマⅣの世界にもダンジョンはあり、それらは全部で8ヵ所じゃ。各々のダンジョンは地下8階まであり、「祭壇の間」というところで、3つのダンジョンがくっついておるのじゃ。

それに、ダンジョン内には大事な石が隠されてもいるのじゃぞ。

それにしても6つのダンジョンには、プレイヤーの求める8つの徳に相対している名前、たとえば、不正、物欲、卑怯者、軽蔑等がつけてあるのじゃ。ウルティマⅣに関わるすべての謎は、8と3という文字に集約されるということに注意しておくことじゃ。

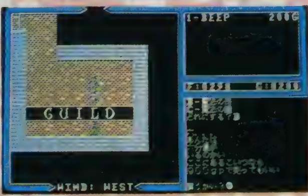
魔法について

魔法のとらえ方が独得なのもウルティマⅣの売りじゃ。調合のわからない魔法や、どこに売っているかわからない薬草がいくつかあるのじゃが、これがわからんとゲームは終わらんぞ。じゃから町で人々に呪文や薬草について聞くことが大事なのじゃ。

また、街のマップを載せておいたが、行けない場所などは、壁の中を移動できる場合があるので、チャレンジしてみることが大事じゃ。他にも、船や気球といったものからさまざまなアイテムまで、君たちが知っているシステムがたくさん入っていて（といっても本家はこれじゃが、RPGの集大成といったものなので、ぜひ楽しくプレイをしてもらいたいものじゃ。

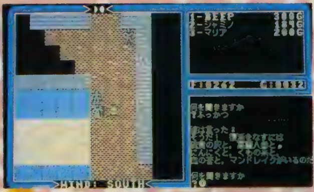
もしこの文が、参考になったなら、そのことをハガキに書いておいてくだされ。


ムムッ、このような隠し道があるとは、忍者の子孫でも住んでいるのかのう。



これが六分儀か。これさえあれば、どの地点でも往来自由じゃ。これで迷わないですむのぉ。


神殿を見つけたぞ。入る前にルーンとマントラの確認をしておくべきじゃぞ。

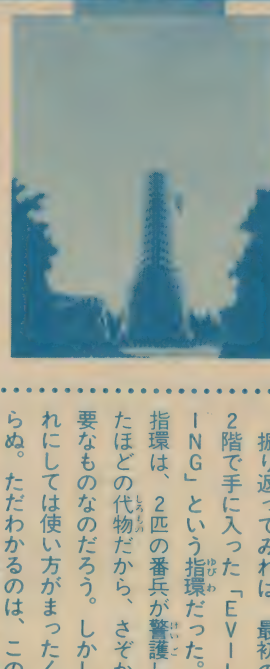

こんなところで、復活の呪文が聞けるとは便利な世の中になったものよのう……じゃと？

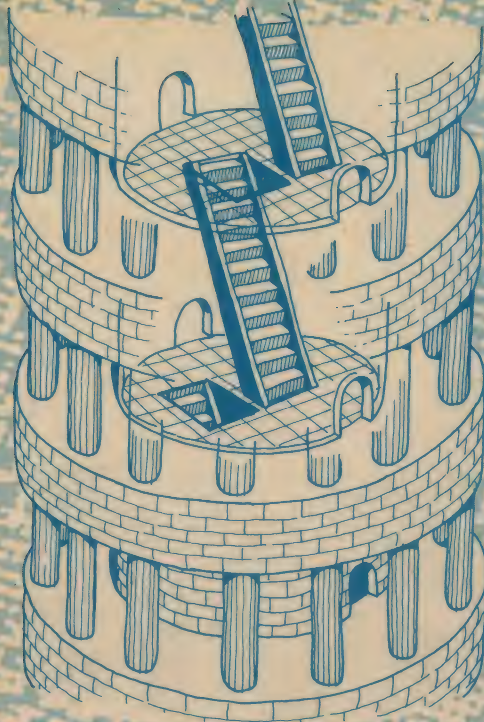
徹底研究II
イース(後編)

PC-88SR以降
日本ファルコム
7800円
研究報告者　氷水芋吉

先月号では第1部を徹底研究したわけなんだけど、キミは第1部を終わらせることができたかな？　まだだとしても、最強武器&最高レベルで何度かトライすれば、必ずクリアできるはずなので、あきらめずに努力を続けてほしい。そんなわけで、第1部は終わらせたと仮定して、第2部の徹底研究を始めることにしよう。







Theme 4 塔を登るは剣士のつとめ

第2部の舞台は、魔物の巣窟といわれる「ダームの塔」だ。この塔は、ボクの調査によれば地上25階建ての、地下1階付き。それがどうしてわかるのかというと、塔は左図のような構造になっていて、マッピングのときに通った階段と回廊の数をチェックしていけば、現在いる場所が何階なのか、すぐにわかるからなんだ。

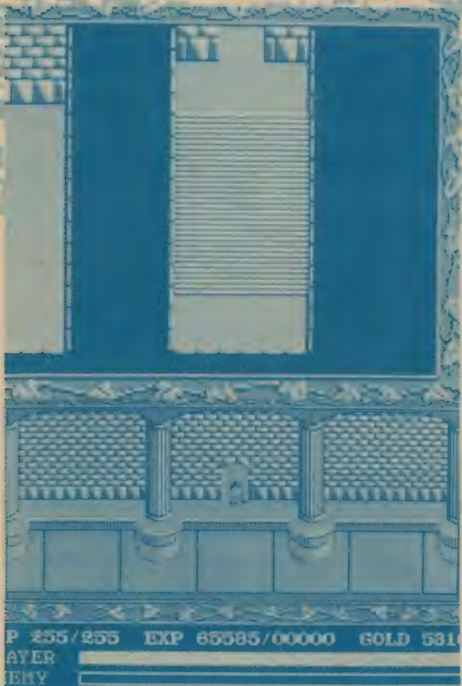


⬆9つ並んだ像の謎「像あるところ、××あり……」。

なお、ダームの塔のマップは、紙面の関係上、また、みんなの楽しみを奪わないためにもすべてを載せるわけにはいかない。よって、今回はとくに重要な部分だけを載せておくので、それ以外は先月号を参考にして、自分でマッピングしてほしい。

また、マッピングするのが面倒な人でも、

「今、自分は何階にいるのか?」ぐらいはチェックしておかないと、後で苦労する……んじゃないのかな?



⬆上：階段、下：回廊

Theme 5 先は長い、急ぐのじゃ！

……という注意を、あらかじめジェバ婆から聞いていたキミは、謎があろうとなかろうと、とにかく上へ上へと突き進む！　たとえ上へ行くにしたがって、より強い魔物が出現しようとも!!だ。

しかし、ここでキミは突然、不安にかられる。

「今は4階にいるのだが、ここにたどり着くまで、すでに2つも謎があった。あれをあのままにしておいて、本当にいいのだろうか?」

振り返ってみれば、最初の謎は2階で手に入った「EVIL RING」という指環だった。この指環は、2匹の番兵が警護していたほどの代物だから、さぞかし重要なものなのだろう。しかし、それにしては使い方がまったくわからぬ。ただわかるのは、この指環がとてつもなく邪悪な気を発散していて、身に付けたらたちまち我が身を滅ぼすだろう、ということのみ。

そしてもう1つの謎は、3階の通路に並んでいた、9つの奇妙な像だ。キミは、この像がなんらかの意味を秘めているに違いない、と見当をつけてはいるものの、具体的なことはまったくわからない。

「像のあるところ、××あり……」

キミの記憶の奥底で、なにやらつぶやくものがある。だが、その××が、どうしても思い出せないのだ。もどかしい思いに捕らわれた

⬇この部屋は危ない！　でも、危ない場所にこそ、オイシイものがある。



まま、キミは5階への階段を登っていく。そして、とある部屋に入った瞬間……。

ガツン!!

どうやらキミは、考えごとをしながら歩いていたので、周囲に気を配ることをおろそかにしていたようだ。そこの部屋には「邪悪な力」でもはたらいていたのか、入るやいなや突然の衝撃にみまわれ、キミは意識を失っていく……。



↑牢名主には「つる」を渡すべし……なんてことはない。

Theme 6 開けてくれ!

どれぐらい気絶していたのだろう? キミが目を覚ますと、そこは牢屋の中だった。

「大丈夫ですか?」

キミが声のする方向に目をむけると、そこには1人の男が座っていた。

「私の名前はルタ・ジェンマといいます。あなたは剣士ですね。さっきから、なにか『メタン・ギア』だの『BIG BOSS』だのいっていたようですが、なにか任務をおびてこの塔に来たのですか? この塔は、まったくひどいところですよね。そう思いません? 私なんか……」

男の早口を半ば聞き流しながら、キミは思う――そうか、この男がゼピック村で聞いた「夢遊病のルタ」なんだな。こんなところに捕らえられていたんじゃ、さすがに奥さんも見つけることができないはずだ――そう合点がいったキミは、チョッピリ安心しながら体を起こす。と、なぜだか体が異様に軽い。キミがあわてて自分の体を見回すと……。

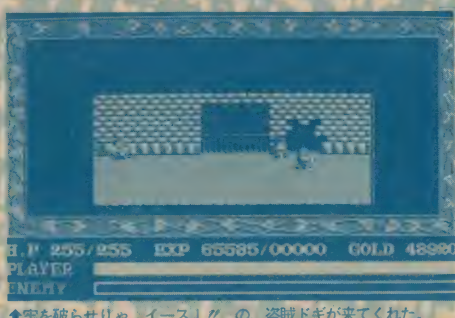
なんと、苦労してそろえた銀の剣・盾・鎧がなくなっているではないか!!

「開けろー! 開けてくれー!!」

キミは激情にかられて叫び、鉄格子をゆすり、壁を叩く。しかし、なんの反応も返ってこない。返ってくるのはただ、キミの声の反響だけである。「もしかしたら」と思い、Mask of Eyesで抜け道を探しても、ネズミ一匹はい出る隙き間もない。

落胆したキミは、半分あきらめ顔で、ルタの話を聞くことにした。

「捕まる前に、不思議なものを見たんですよ。老人が、扉も何もない壁の中へ消えていったのを……」



↑牢を破らせりゃ、イース1!!の、盗賊ドギが来てくれた。

Theme 7 芋づる式に謎は解ける!

謎は解けた! そう、神殿での戦いで得た教訓は、「像のあるところ、通路あり」だったのだ。

盗賊・ドギ(塔で行方不明になった、という彼だ)に助けられて牢から脱出したキミは、例の、像が9つ並ぶ通路の「見えない扉」を通り抜け、ラーバという老人に会うことになった。

ラーバはいう。

「わしは大事な偶像を失くしてしまった。キミのお役には立てんよ」

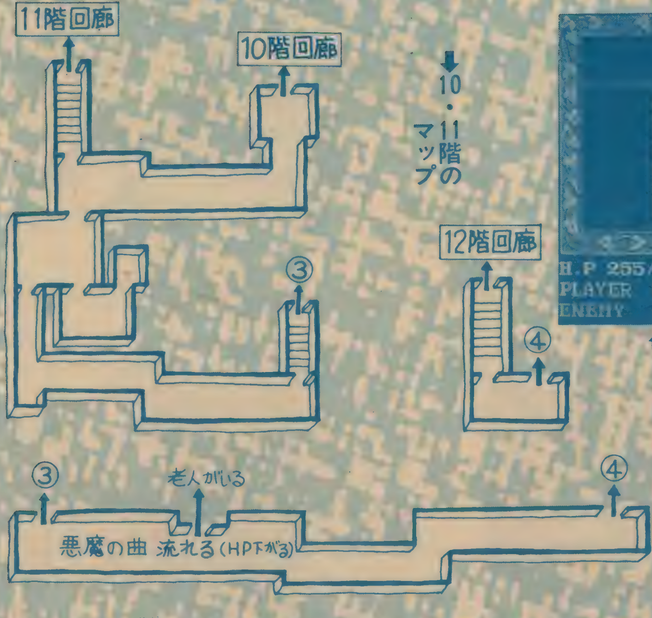
「その偶像なら、ここに!」

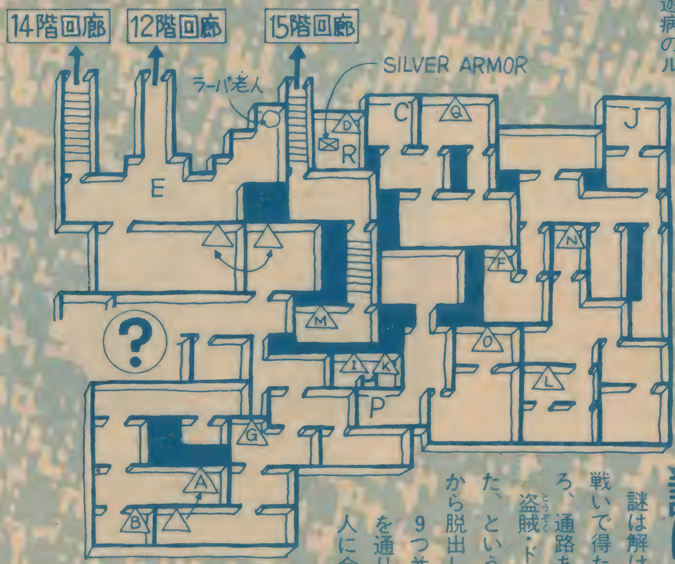
キミは懐から、ドギに渡された偶像を取り出す。

「おおっ、これは! ……では、お礼のしるしに、このBLUE KNECKLESSを差しあげよう。これは、邪悪な力を封じる力を持ったネックレス。キミなら、きっと有効に使ってくれるだろう」

邪悪な力を封じる、だって? 邪悪な力とくれば、思い当たることが2つある。1つはEVIL RINGで、もう1つは捕まる原因となった「邪悪な力のはたらく部屋」。とすると、これさえあれば……。

銀製の持ち物は奪われたものの、結果的には、捕まったおかげで芋づる式に謎が解けたのだから、本当に何が幸いするかわからない。――キミはそんなことを考えながらも(周囲に気を配ることは忘れずに!)、先へと急ぐのであった。





↑13階のマップ

鏡B→地点C　鏡N→地点H
鏡D→地点E　鏡A→地点P
鏡F→地点E　鏡O→地点E
鏡G→地点H　鏡Q→地点R
鏡I→地点J
鏡K→鏡L　△=鏡
鏡L→鏡M



↑プロフェッサー・ギルの笛の音が、ジローの良心回路を狂わせる!?

Theme 8 悪魔の曲が聞こえる

キミは今、11階にいる。

ここまではわりと順調に来れたキミだったが、ついにここでいき詰まってしまった。

その原因は、通路に流れる「悪魔の曲」。どこから流れてくるのかはわからないが、その曲を聞くと頭が割れるように痛み、体力がまたたく間に消耗していき……。

服をちぎり、ありあわせの材料で耳栓をしたがムダだった。そのメロディは耳からではなく、直接頭蓋に響いてくるかのように、三半規管を揺さぶり、脳に突き刺さってくるのだ。

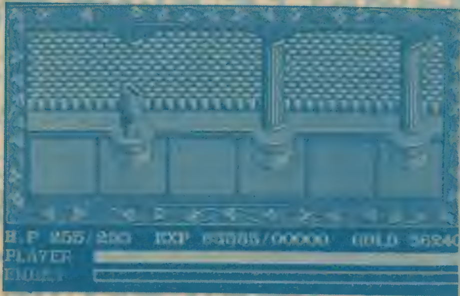
「なす術はない。しかし、ここを通らなければ、上の階に進むことはできない！ 行こう!!」

そんな無謀な決意をしたキミは、体力任せに通路を走ったのだが、最後まで行き着くどころか、とちゅうの部屋に入るだけで精一杯だったのだ。体力は僅かながらも残っているが、もう引き返すだけの力はない。いったいどうすればいいんだ。こんなところでもたもたしていたら、この先が思いやられる。部屋の中には、今のキミと同じように、往くも帰るもままならない、といった体の老人がいるのみ。その老人はいう。

「この曲は、風がこの階の柱に共鳴して流れるらしいのじゃが、お主の持っている、その『げんのう』で、どうにかできんものかのう?」

『げんのう』って何のこと!?

――古い言葉を知らないキミであった。



⬆「これでもう、悪魔の曲は止むはずだ」剣士の手には金づちが！

Theme 9 鏡の世界を通り抜け

13階にたどり着いたキミは、今までの階と違う構造の迷路にとまどうはずだ。最初の部屋には鏡が置いてあるだけで、他の部屋へと通ずる扉や通路らしきものがないのだから。

ここでキミは、7階でドギにあったときに聞いた話を思い出すことだろう。

「塔の奥へ進むためにはRODが必要だと、昔ジェバ婆さんがいってたぜ」

ジェバは盗賊ゴーハンの母。盗賊仲間のドギにとっても、母親のような存在だったのだろう。ふと、ジェバの家にお世話になっている、記憶喪失の少女・フィーナの顔が心の隅をよぎる……。

幸いにもRODは、14階にいたボス敵を倒したことで、すでにキミの手に入っている。これを持っていれば、鏡を使ってワープすることが可能になるはずだ。

しかし、ここに問題点が1つある。鏡によってワープをすると、現在位置がわからなくなるので、マッピングがしにくくなるのだ。

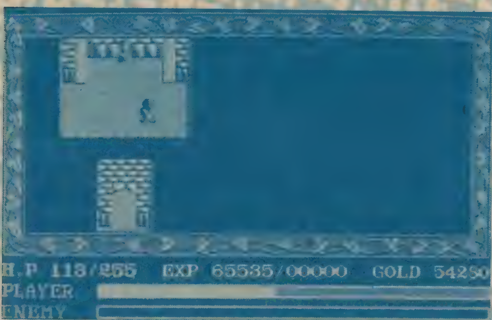
これでは、「ここより3階上の渡り廊下が、『ラドの塔』に続いているのじゃが、早くラドの塔に向かわんといかんぞ。さっき女の子が1人、魔物に連れていかれたようなのじゃ」

という話をラーバ老人から聞いて、焦っているキミの心はムナシク空回りするだけだ。

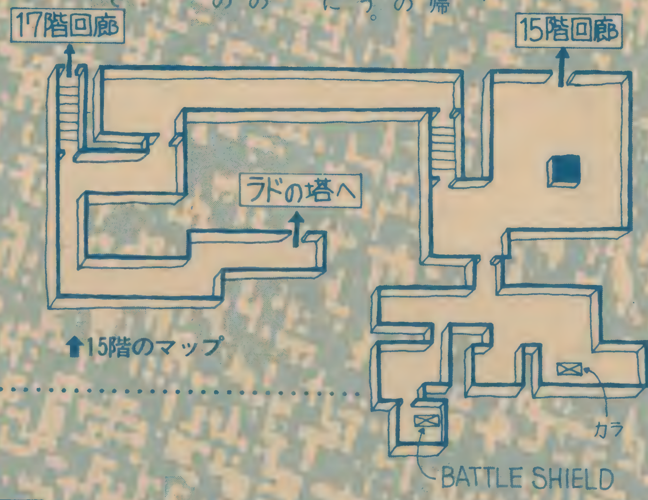
そこで、この階のマップはとくに詳しく載せるので、一刻も早くラドの塔に向かい、女の子を救い出してほしい。



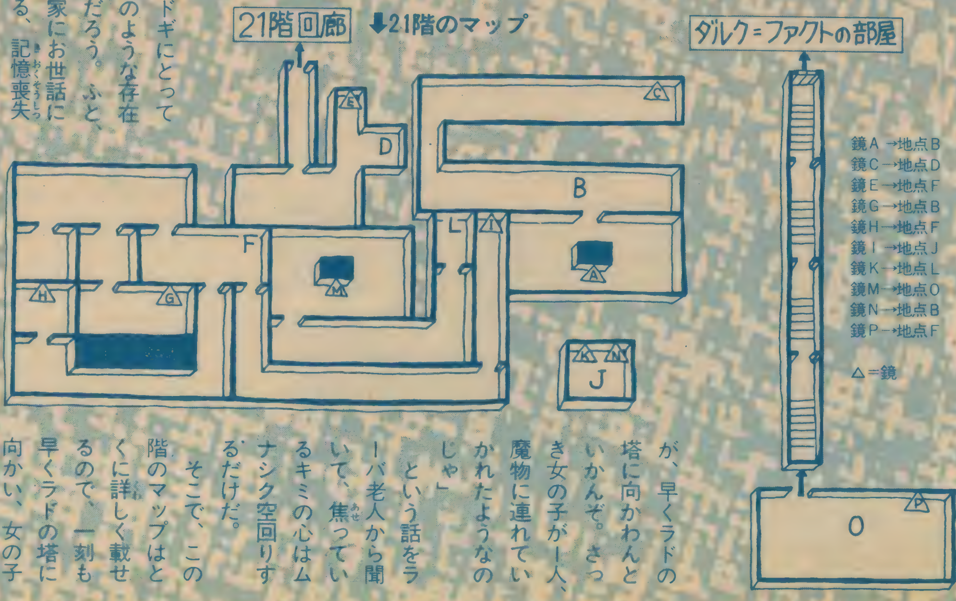
⬆ラドの塔に続く渡り廊下。昼だというのに外は暗い！ 怖い!!



⬆しかし、イースには「捕らわれの女の子」が、よく出るねぇ。



⬆15階のマップ



⬇21階のマップ

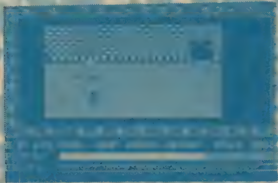
Theme 10 乙女の祈り

16階の渡り廊下より続く、ラドの塔。その深奥にある、女の子が捕らわれているという部屋に入るには、EVIL RINGが必要だ。

しかし、そのまま身につけたのでは、キミの命がアブナイことを忘れないように（邪悪な気が、キミを滅ぼす！）。また、部屋に入ったらすぐに、指環をTIMER R



⬆細い通路口の敵は、広い場所に集めといてから、おいてけぼりをくわす！



⬆衛兵の守る宝箱には、重要なものが入っているはず。1匹ずつカタをつけよう。

INGに換えて身の安全を確保しておこう。

さて、キミが部屋に入ると、ウワサの女の子がお出迎えだ――。そう、この少女はキミに会うために、単身ダームの塔に忍び込み、わざと捕まったのだ！

「あなたは……詩人のレアさん！」

キミは感嘆する。いくらレアが、ハーモニカの件でキミに恩義を感じているからといって、このダームの塔にまでやってくるなんて!! 見れば、服はところどころ破れ、白い肌には血のにじんでいる個所も少なくない。見るからにいたいだしく、また、ここまでの苦労を偲ばせる風貌だ。

レアは、キミの顔を見るや、若干緊張を和らげた様子を見せ、こういった。

「あなたにどうしてもお伝えしたいことがありまして、ここまでやって参りました。

町や村から銀製品を奪い、イースを集めるあなたの邪魔をし、さらには世界を再び破滅に導こうとする黒いマントの男――彼の名は、ダルク・ファクトといいます。彼は、すべてにおいて完璧な人間ですが、たった一つだけ弱点があります。それは……クレリアです！

どうか、クレリアの剣でダルク・ファクトを倒し、世界を滅亡から救ってください!!」

Theme 11 最終決戦

今キミは、ダームの塔の最上階、ダルク・ファクトの部屋の扉を前に、たたずんでいる。これから奴に命を賭した戦いを挑もうとするキミは、燃える心とは裏腹の澄みきった頭脳をもって、これまでの経過を見つめ直しているのだ。

「イースは5冊そろった。もう1冊は、ダルク・ファクトが……」

レアから、イースを読むためのメガネをもらったキミは、すべての疑問が氷解するのを感じたことだろう

「クレリアとは、この地方に産出する稀金属で、ダルク・ファクトの弱点。そのダルクは、銀を恐れるがゆえに、集めている、ということは……」

キミは、クレリアの剣を握りしめた。

「イース・ジェンマの章では、ジェンマの家系に伝わるBLUE AMULETに、邪悪な呪いを打ち破る力がある、と書いてある」

キミは、ジェンマから受け取ったアミュレットを持ち、扉を開いた。

いよいよ最終決戦が始まる!!

Epilogue 神も悪魔も降立たぬ荒野に

やあみんな！　前・後編に分けた今回の徹底研究、どうだったかな？　やっぱり徹底研究っぽくなかったかなぁ？　でも……仕方がなかったんだよぉ!!　だって、イースはゲーム中に謎が多いとはいえ、親切なヒントがたくさんあるから、徹底研究になりにくい！　かといって、マップだけ出したんじゃおもしろくない！（ホントは、マップだけでも徹底研究はできたんだけど……そっちのほうがよかった!?）

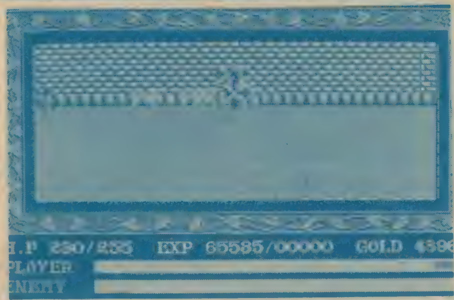
いっそそれならば、シナリオ重視のゲーム内容に合わせて、原稿もドラマ仕立ててやっちまえ！　てな感じでできたのが、今回の徹底研究!! 一応ヒントも満載しているつもりなので、いき詰まっている人にもドーゾ

でも、実際のゲームでも、こんな感じに状況を想像しながらやれたら、最高なんじゃないかな……。

⬇ダルク・ファクトの部屋の前に立つ剣士。以下は本文にて



ボス別・攻略法



ボス4．カマキリ

3つのカマが正確にキミを狙ってくる！　だから、それを逆手にとって、①すべてのカマを遠くに引きつける。②カマが戻る前に、適に近づいて攻撃する、の繰り返しで倒そう。



ボス5．岩

この敵は、小さな岩を飛ばしてくるので、遠くで戦ってはダメ。あくまでも接近戦、それも敵の周囲を（敵に触れながら）グルグル回るような感じで戦っていればＯＫだ。



ボス6．2つの顔

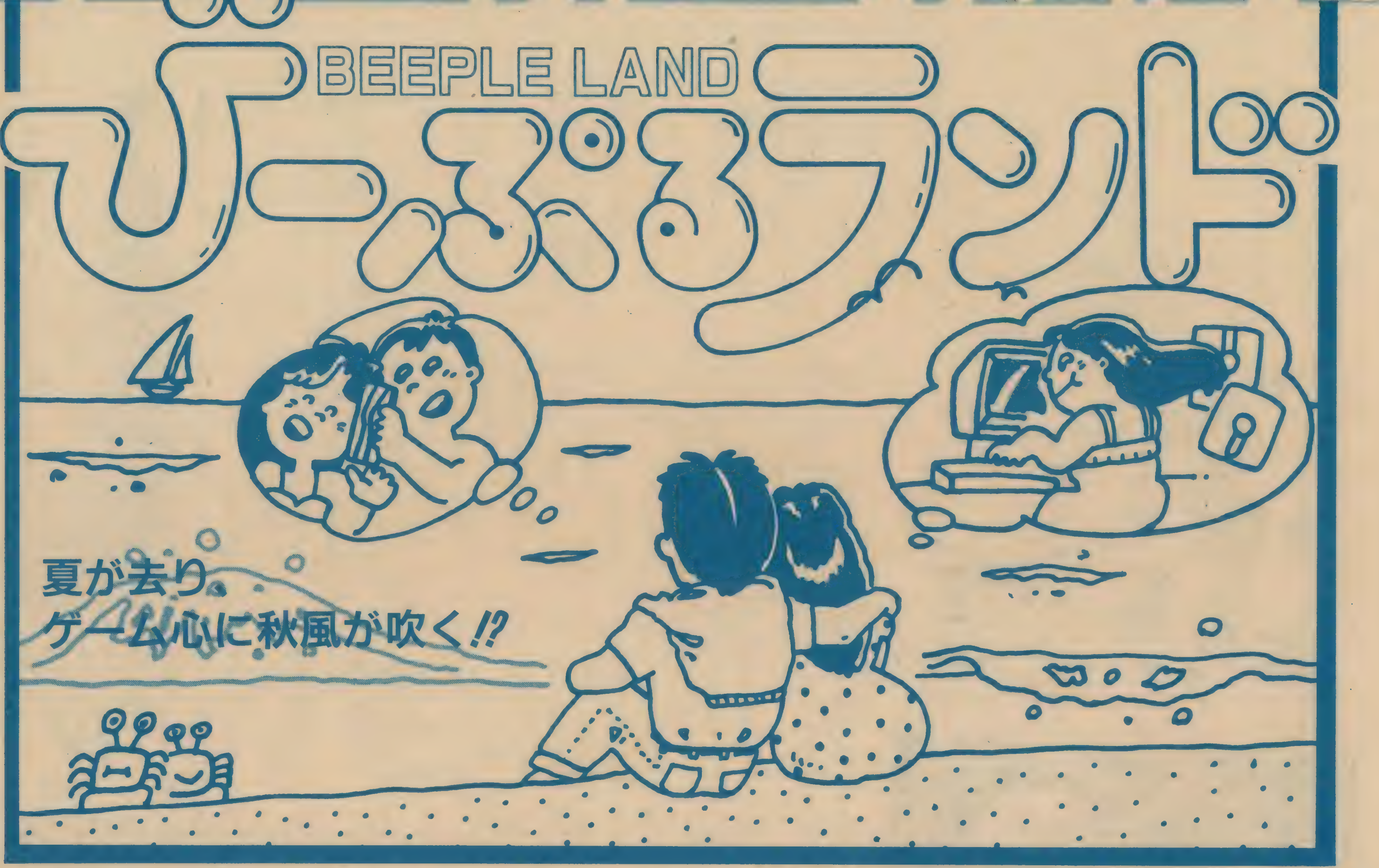
ダメージを与えるたびに、狙いどころが代わってしまう（もう一方の敵に移ってしまう)。こいつを倒すには、2つの顔が重なったときに、細かく動いて大きなダメージを与えるほかない！



最終ボス　ダルク・ファクト

こいつはヤッカイだ。自分の動ける範囲が限られているうえに、ダメージを与えると、その部分の床に穴があいてしまうのだから！　1回の接触で与えるダメージを大きくするような攻撃をしよう（穴の開く位置にも気を配ろう)。装備する物は、本文を参照して、自分で考えてくれ。パターン化可能なので、何度でもトライすること！

びーぷるランド BEEPLE LAND



ピックアップ

（8月号愛読者カードより）

あ～、ウ○コ暑い（クソなんておゲレツよ）なあ。というわけで、さっさとピックアップいくぞ。ウダ～ッ！

★今月もこれでピックアップは終わりです。来月もピックアップをお楽しみに。

（奈良県・浅川奈月）

(雅)フフ、狙ったようだが、見事にハズしてやったぜ。

(編)ピックアップはこれからさ。

★近ごろ、ピックアップはおもしろくない。ふざけた読者の意見だけ載せて、まともな意見を載せないからだ。こんなことを続けていると、BEEPは破滅を迎えるだろう。

（福井県・OSA）

★ここの欄は、その号を読んで……のはずなのに、ピックアップのコーナーを見ると、必ずしもそうではないような気がしないでもない。

（宮城県・高橋洋）

(雅)そうかな？　そんなことないと思うけど……。他にこのような意見のある人、おハガキください。

★創刊号からBEEPを愛読している私、この8月号で約1万円を費したことになる（ハズだ）。30冊ほどのBEEPが、本棚のすみでテンコ盛りになっているのを見つめながら、1万円という大金に未練の残りそうな私……。

（東京都・へらへら）

(雅)これからも買い続けるんだから、1万なんて小せえ、小せえ。

(編)フッ、過去にこだわってるようじゃ、大人になれないぜ。

★8月号のスケバン刑事の記事で、エンディングまで行けました。しかし、天と地のペンダントは、何の役にも立たなかったのではないでしょうか？

（岩手県・藤村綱希）

(雅)ペンダントはなくてもヘーキだよ。でも、TVを見ていたのなら、音階パネルのところで鳴らしてみるってぇのが気分ってもんだぜ。

(編)ナンノ役にも立たないなんてひどいわ。

★新版電脳……の番町ROM屋敷のIさんとは、SHOTANさんのことではないでしょうか？

（千葉県・越智勝志）

(編)ホントなの？　雅。

(雅)SHOTAN、俺の250円返せ～。

(編)……。

★松岡正＝藤沢さん。ガ～ン。

（滋賀県・井上肇）

(雅)こういう人、けっこう多かったようです。

(編)連載当時は、内容があまりにも過激なので、(編)もヒヤヒヤものでした。

★どいつもこいつも、SHOTAN、SHOTAN、SHOTAN！　なぜアイツを認めて、私のあがめるみやび様を認めないんだぁ！　みんなのバカッ

（佐賀県・志気千鶴）

(雅)どうもありがとう。これからもガンバルのでヨロシク！

★バンゲリングベイにはだまされた……。腹いせに柳生博のかつらを取るぞ！（中略）セガに、他のメーカーをつけろ！　つけないと毛沢東呼ぶぞ！（後略）

（東京都・エドワード・ドドウータン・ピッケバッケ23世）

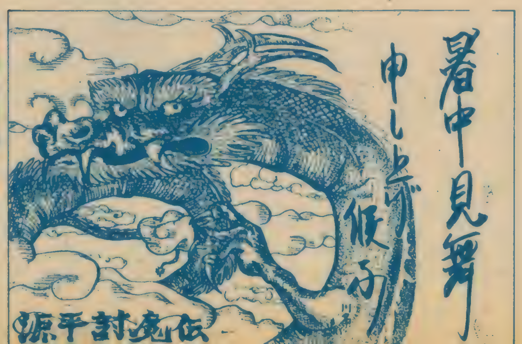
(雅)何だこいつは……!?

(編)ペンネームが変だ。さて、今月のピックアップは、ザンゲで幕を閉じるとしよう。

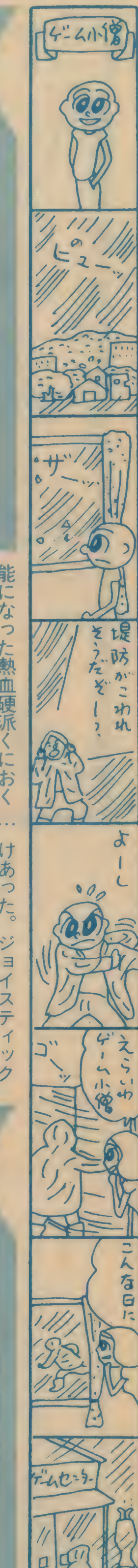
★桑原さんゴメンナサイ！7月17日午後2時半頃、何も言わずに電話を切ったのはボクです。シーマセン！（じつは、恥ずかしくて、かけたとたん切っちゃった）

（北海道・楠本量之）

(雅)他にもこのような人がいましたら、今月のザンゲ君係まで、愛読者カードで送ってちょ。



▶東京都・川名景清



ひとことレビュー

◆**Rタイプ**。これが非常におもしろい。こんな感動は、エイリアンシンドローム以来だ。美しいグラフィックス、沙羅曼蛇に負けない攻撃の多様さ、個性的な親玉、ゲームに集中させてくれるBGMなど、今一番のお気に入りだ。友人たちとワイワイ楽しんではハマり、現在5面。
とくに気に入っているのは、ボス用BGM、2面のボス、ワッカレーザー、波動砲をためるときの効果音など。
今、シューティングゲームでハマッてみたい人には、ぴったりだと思う。
(岐阜県・アウトゥラン)

◆**ファンタジーゾーンII・オパオパの涙**はおもしろい!! グラフィックもサウンドもすばらしい。あのBGMを聞いていると、いやでも最後まで行かなければならない気持ちになるよ。画面と音楽が、じつによく合ってるんだよね。
それにしても、あの最後の親玉(だと思う)には驚いた。でも、そいつを倒した後のエンディングには感動した。まだ買ってない人は、絶対買おう!!
(大阪府・オパオパJR)

◆FC版**ファンタジーゾーン**。こりゃおもしろいでっせ。FCユーザーは、買わなきゃソンするぜ(ぼくはマークIIIユーザーだぜ)。ビデオ版に近いBGM、きれいなグラフィック、どれをとってもスゴイ。8月号のお買い得情報を見て、やっぱりDr・KILLさんの目に狂いはないと思った。とにかくおもしろいよ。
(千葉県・ATHENA命)

◆おれは思う。セガ・マークIIIの**アウトラン**は、画面がきれいなだけで最悪だ!! っと。①スピード感がない。②迫力がまるでない。③背景がさびしすぎる。この3つのことがいえると思う。デパートのゲーム売り場でプレイしてみて、買うのをやめた。プンプン!
(奈良県・えむえすつぅー)

◆**ダブルドラゴン**はスゴイ!! 一見して、"2人同時プレイ可能になった熱血硬派くにおくん"だと見下したが、プレイしてみると、バットは振り回すわ、ドラムカンは投げるわ、細かくできている。2人用で、バトルモードも最高!!
(しかしムチはあぶないなあ……)
(富山県・嘉指康人)

◆**ファミリーボクシング**。2人プレイのときには、とくに大きな問題はないと思う。
しかし、だ。1人用のとき、HIT数で判定するというのは、いささかいただけない。2、3発当ててからずっと逃げてればいいのだから。もうちょっと、判定の方法に凝ってほしかった。
ウォッチはおもしろい。まるで本当の試合を見ているみたいだ。
まとめ! なかなかの秀作! やはり、僕が買っただけあった。ジョイスティックが使えないのが残念だが……。
(北海道・LUSTER)

◆**月風魔伝**。僕がはじめて最後まで行ったアクションゲーム。はっきりいって、あっけなかった。やっているときは、けっこうおもしろかったんだけど……。
なんといっても、龍骨鬼のあっけなさはただものではない。ジャンプして、波動剣撃って、コマで攻撃よけて、青玉でも使ってみるかって思ったら、手がバラバラっと落ちて、成仏されてしまった。まだ、このゲーム5回しかやってないのに……。
なーにが、監修こなみ万太郎だ! オレの4900円返せ! TAKE ON!のうそつき! 何が五目チャーハンだ!
(兵庫県・足田功雄)



▲埼玉県・にゃあゆう



▲岡山県・こまんだあFWM



▲埼玉県・UOOPER

なんでも必勝法

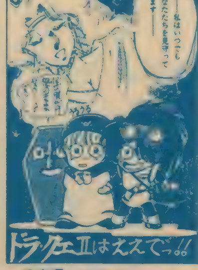
先日、某コンビニエンスストアに入ろうとしたら、いきなり若い男が近寄ってきた。
男「お兄さん、いいビデオがあるんですけどね。早川まなみとか、おいしいところがそろってますよ」
僕「………」
男「もちろんウラですよ」
僕「いやぁ、いいですよ。今お金も持ってないし……」
男「そうですか。いや−、残念だなぁ。めったに手に入らない物なのに……それじゃ」
ほんの数秒間の出来事だったが、その後ミョーに損した気分だけが残った……。
ほんじゃ、今月の宿題「チャンネル争いの必勝法」いってみよう!!

まず自分の見たいチャンネルに変えたらチャンネルを引っこ抜きパテで埋めてしまい、その上をセラミックで覆い、その前に、人工知能を持った「オーガ」をでーんと置いてチャンネルを守る。リモコンのテレビなんかはあらかじめ笑顔でリモコンをぶっつぶしておく。
(愛知県・芸戦道士)
▼なんか人工知能を持ったオーガを用意するのにえらくお金がかかりそうだな。もしかしたら、そのお金で自分のテレビが買えるんじゃないの? まぁ、発想がフライティング(飛んでる)してるから必勝度(8+2−4)×2をあげよう。

外の公衆電話から「今夜8時から○チャンネルにしないと、お宅のお子さんが痛い目にあうぞ!」とおどす。
(神奈川県・シャム)
▼こんな電話をかけた後、涼しい顔して家に帰ってテレビなんか見てたら、それこそ親に痛い目にあわされるぞ。でも、4月1日にやるんならおもろいかもしれんな。まぁ、必勝度は3がいいところだ。

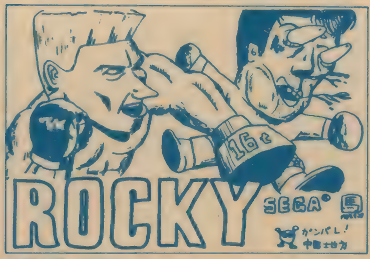
チャンネル争いが始まったら大声で「これでどうだ〜」と言いながらチャンネルをベロン、ベロンとなめまわす…。これで相手はあきらめるでしょうね。
(岐阜県・べろろんべ)
▼この必勝法は動物と平気で接吻する畑正憲(ムツゴロウ)氏には効かないじゃないか! え、家にはムツゴロウはいねえって……、そりゃそうだ。なんだかわからないけど、必勝度7あげる。
お次はオリジナルの必勝法だよ。

かくれんぼ必勝法——鬼になったら隠れているヤツのうわさ話をする。クシャミが聞こえた方向をさがせば、もう



▲兵庫県・いくこ

無敵！
（新潟県・キャベツUFO）
▼こいつぁー考えたな。ちなみに、1回クシャミが出たらいいうわさをされていて、2回クシャミが出たら憎まれてるっていうの知ってる？　うまいところをついた必勝法なので必勝度9だ。
☆部員を増やす必勝法――部員が少なくてつぶれそうな部は学校の校門の前で「核兵器廃絶の署名にご協力お願いします」と言って、名簿に名前を書かせる。これでおそらくキミたちの部は生徒会の手によってつぶされるだろう。
（富山県・ガルバトロン）
▼やいやい、これじゃ部をつぶす必勝法じゃねぇか。「なんでも必勝法」にくるハガキが少ないもんだから、こんないいかげんなものでも載ると思ってやがんな！
……そうだよ、載るんだよ。ハガキが少ないから載せざるを得ないんだよ、エーン……。
必勝度なんかあげねぇーよ!!
（といいつつ、君の枕元にそっと必勝度7を置く心やさしいたけじゅんであった……）
さて、今月は広島県の〝ちたまる〟がへんな手紙を送ってきた。なんと「セガマークIII」の歌を作ったそうなんだ。今月はスペースの関係で掲載できないけどリクエストが多かったら次回掲載しようと思う。
それじゃ、次回の宿題を発表するぞ。京都府のヒートボディーが「宿題を忘れたときの必勝法」を、岡山県のこまんだあFWMが「遅刻のいいわけ必勝法」をリクエストしてきたので、次回は「いいわけシリーズ」としてこの2つを募集する。んじゃ、おたより待ってるよー。



▲岡山県・馬場敬一

必勝法募集中

必勝法ったって、ゲームに限ることはない。自由なテーマで考えてみよう。何でもいいから、思いついたらすぐに、「BEEP編集室なんでも必勝法係」まで。ヨロシク!!

ゲームキャッチフレーズ

最近ミロばっかり飲んで、強い子をめざしているTAKE ON！です。今月は下腹に力をこめていってみたい。
それでは、8月号の解答から、答えは、千葉の魔界光弾ジリオンでした。正解者は、岐阜県のNSF1名のみ！　彼はこれで2回目の当選だ。他のみんなもがんばって当ててくれよ。ちなみに先月当選のFWMには、テレホンカード＋Tシャツ＋その他という、考えようによっては豪華な記念品が贈られたんだぜ！
今月は、アウトランネタが多かったぞう！
過疎化・砂漠化・侵食化
――マークIII版アウトラン
（神奈川県・ぐさりまぐろさばを）
彼女はすこし、やさしくなった。
――マークIII版アウトラン
（北海道・林原悟）
前転クラッシュ8・50
――アウトラン
（東京都・MADALTO）
▼1つ目はペンネームのセンスに脱帽！　10円大のハゲができてしまったぜ。2つ目は〝のどごしさわやかセガレポート〟って感じで、㊫頭賞だ！　3つ目は前転程度で8・50ってのは甘いけど、切りこみ方で○だね！

今月のMVP！

おいっ、こっちが逃げようとしたら回りこむくせに、逃げげんのかよ
――メタルスライム
（神奈川県・黒織しぶき）

▼黒織は、先月の正解者なんだけど、ハガキを出すのが少し遅かったね。キャッチは俵万智の線をねらってるようで、いいぞ！
じつは僕、ロボピッチャに呪われているんです。
――ザ・プロ野球　左投手
（埼玉県・公式破天荒）
▼買ったその日のうちに父親を変身させてしまうロボピッチャのことだから、さぞかしオソロシイ呪いに違いない。ヒエー！
ツインビー十水
――サテライト7
（埼玉県ヤクルトホーナー）
このキャッチの意味が説明できる人はハガキください。でも、なんとなく好きだぜ！
1年八重シ――1943
（広島県・XPER）
▼1943は、いろいろネタがくるなあ。XPERもがんばってるぞ！　中・四国ファイトオウウッ！
のどから手が出る!!
――エイリアンシンドローム
（大分県・ブレインストーミング1号）
▼うん、いい名前だ。それにキャッチも正攻法で大いにケッコウ。今後に期待するぜえい！



▲北海道・しゃるる

IIになったら体が丈夫になりました。
――魔城伝説II
（愛知県・山本哲也）
▼体が丈夫になったかわりに、残機がなくなっちゃったぞ。どうしてくれるんだよぉぉぉっ！
さて、今月は趣向を変えて、ゲーム名を当ててちょーだい。
すいません。グレート空手道じゃないんですけど……。
（ビデオゲームラボ杉野梢）
▼このゲーム、まだみんなの近所のゲーセンに入ってないかもしれないけど、BEEPERならわかるよねっ！　それでは、クイズの答えとキャッチを書いて、ビシバシバシとハガキを送ってくれ。待ってるぜぇぇっ！
（ハアハア）



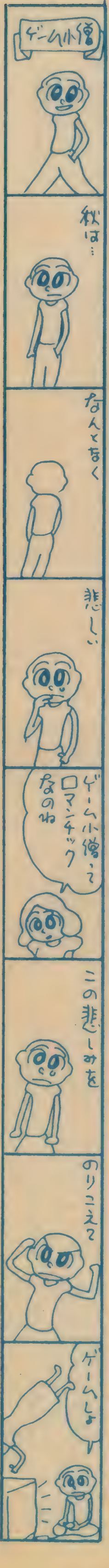
▶京都府・ヒートボディ

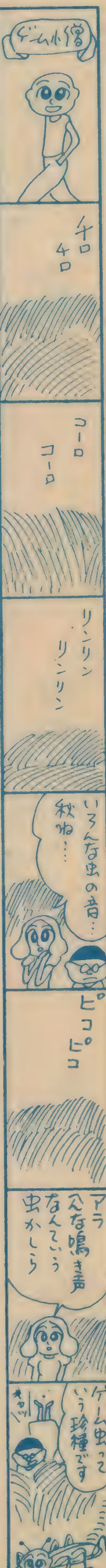


▼広島県・芳賀なおと

キャッチフレーズ募集中

ゲームのおもしろいキャッチフレーズを考えて、「BEEP編集室ゲームキャッチフレーズ係」まで送ろう。何のゲームかわかるように書いてね。





伝言板

ゼネプロの岡田さん、また今度お会いしましょうねのクワトロ常光です。さて、今月も急いで私を夜の闇につつめということで、

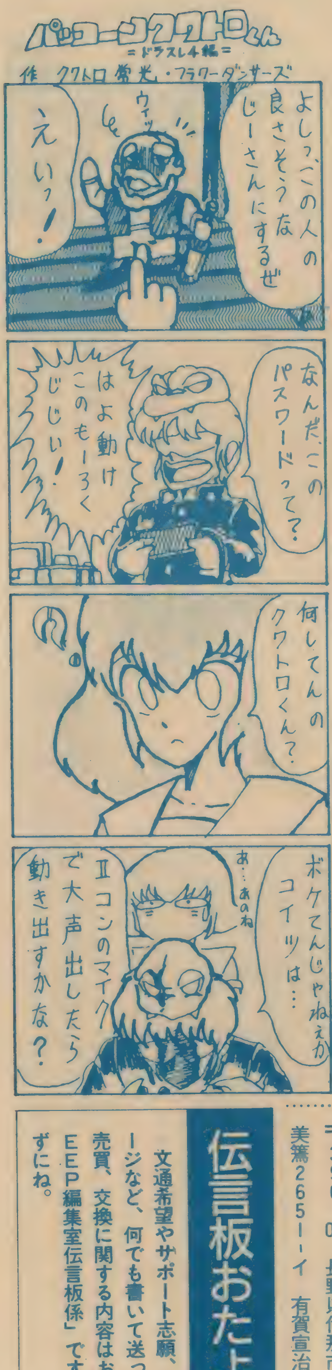
コイツはハズイぜ！

●最近聞いた話では、ファミコン禁止の学校があるそうな。理由は「眼が悪くなるから」だってさ。まったく、大きなお世話だってんだ。おもいっきり頭にきたけど、規則は守らないといけない。だから…、だからみんな……、

SEGAを買おう！

（京都府・ヒートボディ）





▼フ、フフン、オイラなんか、M5やMAXマシンやぴゅう太をやっちゃうもんね。どーだ、まいったか！

なんつって、これは真剣な問題だよね。でも、なんとなくおもしろかったので、つい載せてしまいました。

●〝ザ・プロ野球ペナントレース〟でホーナーが出ると、速球でボールをぶつけ一塁に歩かせるのは、マヌケというより悲しいものがある。

（滋賀県・ボンジュール花火）

▼ひ、卑劣な手だ……。勝負の世界では、勝つことが正義だ。その正義を守るには、フェアプレイでなければならない。それが俺の、ゲームの美学だ!!

●富山じゃどうせマシンロボは入っとらんわい！ てなわけで、怒りのガルバトロンの「ハズイもの」です。ゆけー、ヘッドマスターズ勝利に向かって！

（その1）木曜ナイターが中止にならないので、いまだに謎の番組〝あまえないでよNG集〟。

（その2）ブスばっかりのアイドル夢工場。

（その3）スポンサーの宣伝を、番組内までやってしまう〝あんみつ姫〟。

えーい、今月は切れが悪い。これではまたボツだー。

（富山県・ガルバトロン）

▼ボツでなく、しっかり載ったぞガルバトロン君。ところで、この号が出るころには、〝あまえないでよNG集〟は放送されているかな？ うーん、早く見たいもんだ。

●▽X68000とかけて女と解く。その心は――しょせん縁のないもの。

▽タケチャンマン7とかけてスーパーマリオブラザーズ2と解く。その心は――まったく進歩がない。

▽ロケットエンジンとかけてファミリーベーシックと解く。その心は――高いだけで役に立たない。

（奈良県・NO・EKAT）

▼伝言板コーナーとかけてジャンプの山下た〇ーくんと解く。その心は……い、言えない！ 次は、通常のおたよりだぞ。

●7月号のとらばーゆさん、僕もあなたの意見に大賛成です。僕も、こわい怪物や銅剣にはもうウンザリ。ワンパターンだし、未来がない。シューティングと違って長くつきあうRPG、ほのぼのと楽しくいこう。

剣と魔法よりちょっぴりスリルのアクション。ドラゴンよりも怪物はあいきょう。美女よりもかわいく純情な女子。と、僕はこう考えています。他の読者の方は、どう思いますか？

（東京都・Light・NEWMAN）

▼ファンタジーと呼ばれる作品数あれど、確立した異次元的世界観を見せてくれたものには、いまだに出会ったことがないような気がする。もしかすると、ファンタジーというのは僕らの心の中に存在するのかもね。現在の、いわゆる〝殺し合い〟のファンタジーに疑問を感じている人は、それぞれのイメージを、作品として見せてほしいな。

サンダーバードコーナー

●未来神話ジャーヴァスをサポートします。

〒456 愛知県名古屋市熱田区西野町3-8高橋方 井上一美

▼彼女もSHOTAN復活を願う一人、なんだそうな。

●オホーツクに消ゆ（ファミコン版）をサポートしちゃいます。全国の〇〇警部たちよ、お手紙待ってるよ～ん。

〒472 愛知県知立市昭和9-4-15-301 郷辰也

▼ちなみに僕のキャラクターは、はまあ警部さ。知ってるかな？

●MSX2のキングコング2、迷宮神話等をサポートします。

〒391-01 長野県茅野市泉野4698 三浦和貴

文通したいよ～ん

●菊池桃子ちゃんと親戚、友人、または近所に住んでいる人など、桃子ちゃんと会えて、しかもマークⅢ大好きな人、文通をしてみませう（BEEPなら、こんなぜいたくな願いもかなえられる!!）。

〒396-01 長野県伊那市美篶2651-イ 有賀宣治(15)

●ファミコン（とくにドラクエ等のRPG）の大好きな人、僕と文通しませんか。男女は問いません。ぜひ手紙をください。

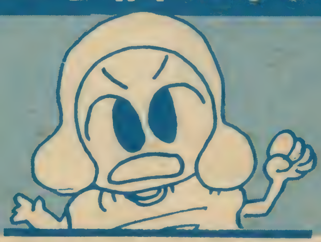
〒536 大阪府大阪市城東区新喜多東1-4-23 田中典之(15)

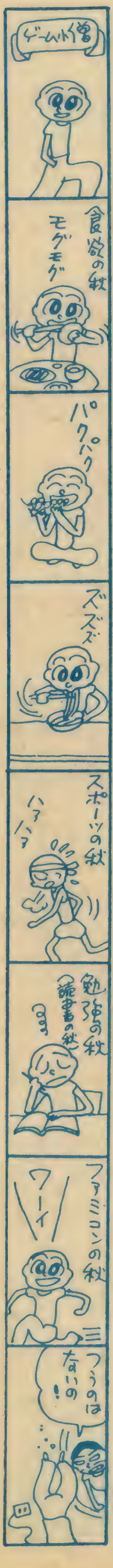
伝言板おたより募集

文通希望やサポート志願、BEEPのライターへのメッセージなど、何でも書いて送ってください。ただし、ソフトの売買、交換に関する内容はおことわりします。あて先は、「BEEP編集室伝言板係」です。文通希望の方は、年齢も忘れずにね。

最終回　ゲーム小僧アイデアコンテスト

〔全体評〕今回の作品には、アイデアが奇抜で笑えるものが多かったように思います。アイデアを出すコツとか、そのアイデアをいかに生かすかということが、よくわかっている作品ばかりで、とてもたのもしく感じました。常連の人たちも、毎回見るたびにできばえが洗練されてきて、将来が楽しみです。来月からコーナー名が変わりますが、これからも、どんどん作品を送ってくださいね。(二階堂正宏)







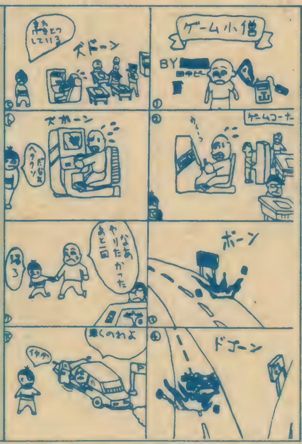
山形県・あいらぶせが君
よくあるアイデアだけど、絵がかわいらしいので採用だ。



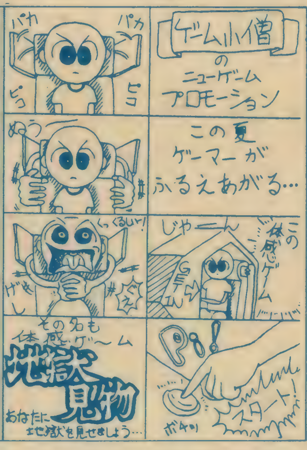
埼玉県・岡崎貴志君
すっとぼけた絵とアイデアが、よくマッチしていていいね。



福島県・家の屋佐吉君
もう、完全に近い作品だね。描くたびにうまくなっているぞ。



茨城県・田中ピー君
これは、アイデアがいいね。笑っちゃったよ。絵はもうちょっとだね。



秋田県・まっちょ君
首をしめられている顔のなんともいえないおかしさ、それだけで合格だ。



千葉県・ぴぴっとまい?君
グサッと胸にこたえるね。ゲーム小僧って、作者自身にも謎なんだよ。

来月スタート
ゲームマンガアイデア道場

次回から、よりグレードアップしたマンガアイデアコーナーを開設するよ。ゲームに関係していれば、テーマはまったく自由。ただし、ハガキをたてに使い、黒インク(ボールペン、サインペンなどでもよい)で描いてね。送り先は、「BEEP編集室マンガ係」だよ〜ん!



新潟県・新プラモ狂四郎
これも笑っちゃった。絵のほのぼのとした感じ。なかなかいいよ。



岡山県・FWM第74部隊君
たくさん送ってくれてありがとう。根性に脱帽して、一点だけ合格だ。

サークル紹介

★はいぽーっ。いよいよ!RGBが活動を再開するのだ。受験ということで1年半もお休みしてしまったが、無事大学におさまり、よーやく11号が仕上がったので報告までに。



▲福岡県・NAR


▲静岡県・MR.G



▲三重県・魔破羅邪



▲群馬県・幻夢零

さらに今回からDJテープがついてくる! 注文方法は、100円分の定額小為替・170円分の切手・60分テープ(ノーマル。ケースは外す)・手紙・以上を一口にして、〒458 愛知県名古屋市緑区桃山住宅9-202 高平方RGB編集部まで(19)

★ローカルパソコンクラブ68K。X68000を主題としたクラブで、内容は、ソフト・ハードの研究・音楽等です。現在42名で、ナイコンの方でもOK! また、2ヵ月に一度会誌の発行をします。くれぐれも遊び半分で入会しないように。くわしくは60円切手同封で左記まで。〒065 北海道札幌市東区東呈穂5条3-4-68 野口裕樹(16)

★このたび新しくYSG ADVANCEというサークルを作りましたので、会員募集します。機種は主に88SRでの活動内容はゲームの情報交換などです。文章・イラストの書ける方は大歓迎。入会したい方は現金書留で300円と切手120円分を同封のうえ左記まで。また、サンプル誌は、別で200円必要。〒004 北海道札幌市豊平区月寒東4条18-5-14 井上慎一(14)

★必殺プロジェクトDELTAを組織しました。内容はゲームの話題の他に、ゲーマーの姿勢を問い直すゲーム論的なものにも取り組んでいきます。また、他のサークルとの交流も考えてます。入会希望の方は、60円切手同封のうえ左記まで。〒070 北海道旭川市8条7 萩原浩司(16)

★FV CLUB会員募集中。内容は、ファミコンとビデオゲームが中心で、2ヵ月に1度の会誌発行などもしています。また、入会希望者のなかから、会誌発行のためのスタッフも募集します。会費は、2ヵ月で200円です。くわしくは、60円切手同封のうえ、左記まで。〒778 徳島県三好郡池田町板野 井尾武智(14)

★THEゲーマーズ現在会員募集中! 内容は、大会で上位入賞だけを目的とするサークルです。FC・セガなどの各大会を目指す方、いっしょに練習を積んで上位入賞を目指しましょう。入会希望の方は、60円切手同封のうえ、左記まで。〒276 千葉県八千代市八千代台東2-3-2 奥田義人(14)

★SEGA RUNNERという、マークIII・SG等のサークルで、活動内容は、会報SEGA RUNNERを月1回発行すること。また半年に1度、別冊を発行します。入会資格は、セガが好きな人ならOK! 会費月300円。まずは往復ハガキで左記まで。〒651-12 兵庫県神戸市北区緑町4-7-2016 山口正和(14)

★クラブCOMPLETE新会員募集中! パソコン中心で対応機種は、MZ・XJ・PC6001mkII・FM系などで、主な活動内容は、ソフト交換や、月1回発行する会報などです。会費は、入会金と月会費共に100円です。くわしくは100円切手同封のうえ、左記まで。〒276 千葉県八千代市村上1579-7 千住茂(16)

★スターライトX1会員募集中!! 活動内容は、月1回の会報の発行、ソフトの共同開発。また、リストの分担入力やFC・マークIIIなどもサポートします。くわしくは60円切手同封して左記まで。〒929-14 石川県羽咋郡志雄町所司原 但馬仁(16)

★X1disk users club 入会資格は、X1&turboで5インチディスクを持っている方に限ります。活動内容は、FM音源による作曲やCGのデータ交換、ゲーム等の情報交換などで、入会金、会費は不要。入会希望者は、70円切手同封のうえ、左記まで。なお、turboユーザーでFM音源&400ラインCRTをお持ちの方は、クラブDEVO希望と書いて、70円+200円分切手を同封してください。〒260 千葉県千葉市磯辺3-12-10 山川秀幸(18)

★PC-88ディスクユーザー&ゲームミュージックの好きな人を中心に、ALL GAMEというクラブを作りたいと思います。活動内容は、ゲームの情報交換・AVG・RPGのヒント・ゲームミュージック等にしたいと思います。興味のある方は60円切手同封のうえ、左記まで。なお、会員証等も作りたいと思います。〒964-17 福島県伊達郡国見町大字藤田字一丁目三14-7 星隆一(14)

★VIDEO GAME LEADER会員募集中! 活動内容は、ビデオゲームを中心とし、いろいろなゲームの情報交換やみなさんの思ったことや、ゲームの攻略などを送ってもらい会誌を発行することです。とにかく、ビデオゲームの好きな方、60円切手2枚を同封して左記まで。〒434 静岡県浜北市寺島2720 三井征二(15)

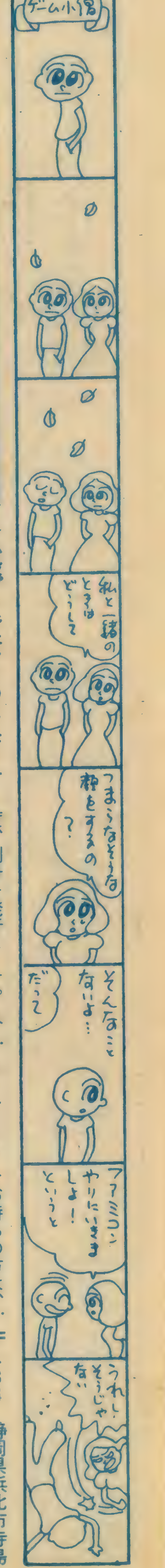
★ゲーム大好きクラブ会員募集中! 活動内容は、1ヵ月に1回、会誌ファミ・セガ通信を発行することです。また、入会者には全員、会員証を送ります。なお、会費は1ヵ月200円です。入会希望者は60円切手同封のうえ左記まで。〒660 兵庫県尼崎市大庄北2-20-6 西垣貴之(12)

〈サークル担当者から一言〉

小生、秘かにサークル担当をしておる者ですが、サークル紹介希望のみなさんにお願いがあります。どうか、サークル応募要領の他に、TELしてもいい時間帯を書いてください(本人不在でボツになることもあるので)。電話は本人が不在の場合、翌日の同じ時間にもう一度だけ電話します。また、ゲームサークルばかりではなく、ゲーム以外のサークルも紹介したいのでドシドシお手紙お寄せください。ヨロシク!

キミのサークルを紹介しよう!

サークル名、活動内容、入会の条件、あて先、代表者氏名、年齢を200字程度にまとめた文章に、連絡先電話番号(掲載はしませんが、編集室との連絡のため)をそえてください。その他、会誌等の資料があれば、なるべく同封してください。担当者が電話で内容を確認し、誌面で紹介します。送り先は「BEEP編集室サークル紹介係」です。



誌上ゲーム大会結果発表!!

8月号で募集したアウトランとエンデューロレーサーのハイスコア大会に、全国から500通あまりの応募がありました（思ったより少なかっただけど、写真を撮るのがちょっと面倒だったかな?）。どうもありがとう。

読者のレベルの高さに、㊇は驚き、ライターはビビリ、集計係は悲鳴を上げるという大騒ぎの結果、以下の方に賞品と成績認定証を授与します。

なお、アウトランの最高点は、鈴木知仁君の50708720点。エンデューロレーサーのほうは、田村正一郎君の5分19秒48でした。

アウトラン

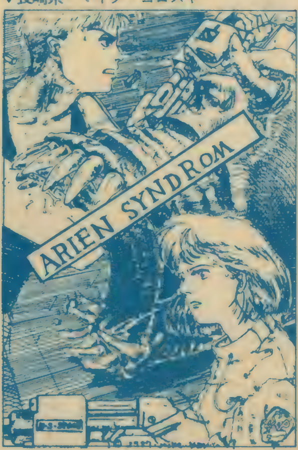
コース別優勝者
Aコース　滋賀県・磯貝真輝
Bコース　兵庫県・佐竹輝師
Cコース　北海道・工藤崇
Dコース　神奈川県・くさりまぐろさばを
Eコース　愛知県・鈴木知仁

成績優秀者
北海道・茂野雄裕／石橋賢一／山形県・矢田目豊／埼玉県・小野栄志／東京都・山下義信／関示康晃／長野県・伊東勝彦／新潟県・鶴巻達哉／富山県・矢田宏／石川県・三井詳一／愛知県・中島正人／冨山孝／李進隆／福元祥司／和歌山県・石井健大／岡山県・定兼丘／山口県・上田康正／福岡県・坂本光謙／松尾光輝／西原博光

エンデューロレーサー

優勝　神奈川県・田村正一郎
2位　東京都・須原信之
3位　愛知県・石川淳二
4位　埼玉県・木崎敏行
5位　愛知県・荻野和明

成績優秀者
東京都・西沢規生／埼玉県・稲村正行／神奈川県・畑順治／伊藤哲／石川県・西坂格一／三井詳一／静岡県・内山篤／愛知県・神谷直樹／大阪府・坂田裕一／岡山県・杉原隆一／山口県・山本賀布三／上田康正／福岡県・大西慎二／熊本県・高見尚宏／高見和孝（以上敬称略）



▼長崎県・マイク・ヨロズヤ

8月号読者プレゼント当選者（敬称略）

①アウトラン
北海道・白新田義弘／秋田県・三浦大／静岡県・星野知樹／鳥取県・松本志朗／福岡県・田中勝巳

②ザ・プロ野球ペナントレース
北海道・田中朋樹／愛知県・山口祐司／京都府・山藤和久／大阪府・松尾憲一／福岡県・大山浩一

③エキサイティング・ビリヤード
東京都・寺部進／神奈川県・林靖志／富山県・浅野公夫

④燃えろ!!プロ野球
宮城県・樋口正樹／埼玉県・飯田健／広島県・横山泉明

⑤月風魔伝
石川県・今泉渉／岐阜県・長縄健一

⑥アテナ
富山県・岩杉豪之／滋賀県・上原昭博／徳島県・松本昭紀

⑦うる星やつら
千葉県・伊藤憲之／静岡県・嶋田文吾／大阪府・植田崇靖

⑧メタルギア
石川県・中村伸二／島根県・岩田真琴

⑨ヤシャ
秋田県・沓沢宏樹／千葉県・奈良輪健／鶴田正高／岐阜県・新田修／島根県・金乗厚

⑩大戦略II
北海道・三十尾晋治／栃木県・水沢猛／神奈川県・加藤雅規／愛知県・滝孝文／兵庫県・吉田光男

⑪ラプラスの魔Tシャツ
秋田県・千葉昌弘／茨城県・森田忠明／東京都・小山内章／新潟県・長瀬栄光／広島県・由井眞一郎

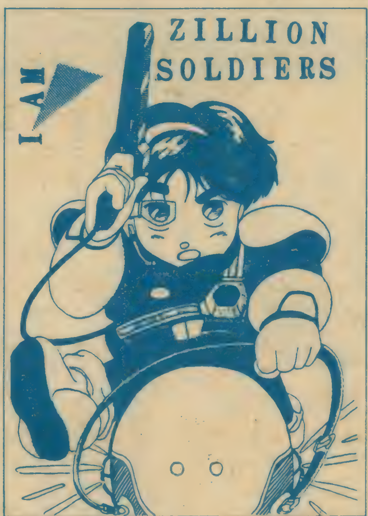
⑫アスキースティックターボJR
山形県・矢作昌之／神奈川県・滝野隆一／大阪府・太田光彦／堺正理／広島県・秋山慎吾

⑬THE PRO STICK
長野県・滝沢晃／大阪府・松野真剛／大山直伸

⑭ガルフォースポスター
東京都・阿部克己／静岡県・高野裕毅／愛知県・服部勇／大阪府・藤田勉／福岡県・井本繁之

⑮大戦略II、オーガポスター
東京都・荻野零児／神奈川県・川名信悟／福井県・石本卓也／山口県・荒尾充／藤重公

⑯ロマンシア人形
秋田県・中村正和／栃木県・屋代正明／埼玉県・畑田博伸／岐阜県・北平貴之／大阪府・宮田良明



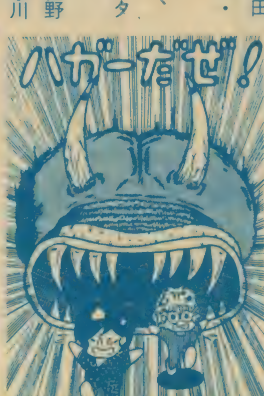
▲長崎県・あきゆきかずみ

今月の講評

夏休みが終わったばかりだというのに、雑誌の世界では今年もあとわずか2ヵ月を残すのみとなってしまった。下の表を見てもらえばわかるように、もはや優勝をあきらめたほうがいいエリアもあるみたい……。ま、せいぜい意地を見せてちょーだい。

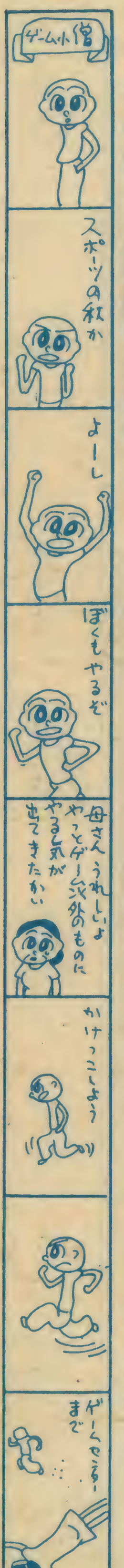
優勝争いのほうは、南関東が一歩抜け出した感があるけど、まだまだ予断を許さない状況だ。近畿に疲れが見えるのが気がかりだね。

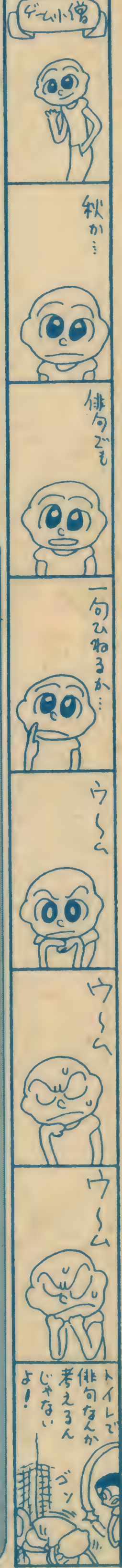
今月のMVPなんだけど、「なんであの程度の作品が選ばれるの」と思う人も多いだろう。しかし、彼（黒織しぶき）は各コーナーへの投稿量も抜群で（FWMと互角）新コーナーのアイデアなども書いてきてくれるのだ。その積極性を評価したってわけ。ひょっとしたら、近いうちに彼の提案による新コーナーができるかもしれないよ。



▲埼玉県・アクト

エリア	先月までのポイント	今月のポイント	計
北海道・東北	54	6	60
北関東	54	8	62
南関東	59	11	70
中部	56	11	67
近畿	47	4	51
中国・四国	38	5	43
九州	29	4	33





9月号のゴメンナサイ

●11ページのWINGMAN・Specialの記事中、夢野健太は広野健太、ポドリアルスペースはポドリムスの間違いでした。

●30ページ4段目右の写真が上下逆になっていました。また、63ページ4段目右、65ページ上段右、同ページ3段目左の、合計3枚の写真が左右逆になっていました。

●39・40ページの好きなゲーム10、よく遊ぶゲーム10の表の中に、メーカー名の間違っているものがありました。グラディウスはコナミ、大戦略はマイクロキャビン、レイドックはT&E。以上が正しいメーカー名です。

●160ページでオホーツクに消ゆが5300円になっていたのは5800円の間違い、夢工場が3500円になっていたのは2980円の間違い、夢幻戦士ヴァリスが4900円になっていたのは5500円の間違い、161ページでハイウェイスターの価格が5500円になっていたのは4500円の間違い、163ページでシェラザードが5300円になっていたのは5500円の間違いでした。

●156ページのフェアリーランドストーリーと163ページのグラディウス2の対応機種がMSX2になっていましたが、MSXの間違いでした。読者のみなさん、ご指摘ありがとうございました。といったところで、どうか許してね。ゴメンナサイ!!

BEEPスタッフ募集

BEEP編集室では、次のような人(アルバイト)を募集しています。
①コンピュータゲームに関する原稿を書ける人。
②文章は苦手でも、とにかくゲームに自信があり、撮影の手伝い・モデル(写真をそえて)などができる人。

以上、いずれも(原則として)18歳以上で東京近郊在住の人に限ります(男女不問)。住所、氏名、電話番号、使用機種、年齢、その他とくにPRしたいことを明記し、BEEP編集室スタッフ募集係あてに送ってください。

スタッフとして登録されたときは、ご連絡します。

すべてのコーナーの送り先

〒102 東京都千代田区九段南2-3-26 井関ビル
㈱日本ソフトバンク出版事業部BEEP編集室□□□□係

バックナンバーのお問い合わせ

●86年5月号
特集・ちょっと待って!ファミコン

●86年7月号
特集・掟破りのBEEPスポーツ大将

●86年8月号
特集・遠藤雅伸さんとつくったBEEP

●86年10月号
特集・ゲームの美学だ!まいったか!

●86年12月号
特集・とりあえず最終画面まで行ける気にさせる特集

●'87年2月号



☆特集1　コンピュータとボードのあぶなぁ〜い関係
・ドラゴンバスター/フンタ/アート・オブ・ウォー/地球防衛軍ほか
☆特集2　ファミん子塾
・ドラゴンバスター/ディープダンジョンほか
☆徹底研究　摩訶迦羅
☆特集3　MSXランド・三国志・キングコング2ほか
☆特別付録　GOOD or EVIL(ボードゲーム)

●'87年3月号



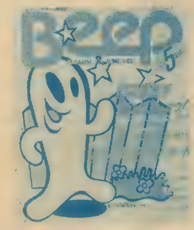
☆特集1　大波コナミノリまくりっ!!
・10倍楽しい最新ゲームコーナー　ダブルドリブル/エスパードリームほか
・㊫のコナミ訪問記
・コナミMSXゲーム㊙コマンド集ほか
☆特集2　爆走!　セガレポート
・ダブルターゲット/ウッディポップほか
☆徹底研究　めぞん一刻/ウィザードリィII
☆特別企画　コナミ・ゲームミュージック

●'87年4月号



☆特集1　ビデオゲーム調査団走る!!
・ダライアスの構造を探る!　・必勝ゲーム予備校(スーパーバブルボブル/源平討魔伝ほか)
☆徹底研究特集
・アート・オブ・ウォー/信長の野望・全国版/バビロン
☆セガレポート
・スーパーワンダーボーイ/グレートバレーボールほか
☆ファミん子塾
・リンクの冒険/グーニーズ2ほか

●'87年5月号



☆特集1　冒険遊戯がうんとこしょっ!!
・新玉取物語/原宿殺人事件/うる星やつらほか
・ペーパーアドベンチャー　とっとと王冠探し出せ!/アドベンチャーゲーム対談ほか
☆特集2　春らんまん!!　セガレポート
・ロッキー/スケバン刑事IIほか
☆AOUショーレポート
☆特別企画　セガマークIIIお買い得ゲーム虎の巻

●'87年6月号



☆特集1　やっぱり、きっぱりナムコ特集
・巨大迷路に地獄を見た!!
・さんまの名探偵
・わたしは見た!ナムコ開発部/おもしろナムコ図鑑/ナムコ青春日記ほか
☆特集2　パワー全開　セガレポート
・エンデューロレーサー/ロッキーほか
☆特大版徹底研究　ディーヴァ5機種串ざし攻略法
☆特別企画　ナムコ・ゲームミュージック

●'87年7月号



☆特集1　血湧き、指おどる対マン勝負
・なぐりこみ青山球場ファミスタ激戦中継最新vsゲームで大爆発!!/それいけ、やれいけBEEPERS!!初公式戦/ファミリーボクシング/スマッシュピンポン/グレートフットボール/ロッキー
☆特集2　疾風怒濤のセガ・レポート
・ついに発見!スペハリ戦闘機コマンド/赤い光弾ジリオン/魔界列伝/ロレッタの肖像/スケバン刑事II
☆ファミん子塾　迷宮寺院ダババほか

●'87年8月号



☆特集1　ホラーゲームで背筋がゾ〜〜〜!
・ホラーシミュレーション・プロデュース
・ブキミキャラクター・ベスト42
・クトゥルフ神話のおぞましい世界ほか
☆特集2　のどごしさわやかセガレポート
・アウトラン/ザ・プロ野球ペナントレース/赤い光弾ジリオンほか
☆特大版徹底研究　大戦略II
☆ファミん子塾
・雑誌対抗ゲーム大会/エキサイティングビリヤード/燃えろプロ野球ほか

●'87年9月号



☆特集1　寝た子を起こすMSX特集
・人もうらやむ新作ゲーム(メタルギア/グラディウス2/ドラゴンスレイヤーIVほか)
・TAKE ON!のMSX人生
・コナミ開発部に聞く
☆特集2　豪華絢爛!!　セガレポート
・ファンタジーゾーンII/アフターバーナー/あんみつ姫ほか
☆徹底研究　イース/ガンダーラ
☆ファミん子塾　大魔司教ガリウスほか
☆特別付録　セガ・ゲームミュージック第2弾

ここにあげたバックナンバーは、お近くの書店で注文できます。どうしても手に入らないときは、直接弊社へ現金書留で注文してください。定価(1冊360円、87年3月号は1冊390円、87年6・9月号は1冊420円)のほかに、郵送料が必要です。郵送料については、電話でお問い合わせください。

〈問い合わせ先〉〒102 東京都千代田区九段南2-3-26 井関ビル
㈱日本ソフトバンク出版事業部営業 ☎03・261・4095



コナミはこの夏から秋に4本ものFCゲームを発売!! 夏にかけるコナミに期待して、この特集を!!



ディスク 2,980円
レポーター/TAKE ON!
イラスト/Y.HASEGAWA

ドラキュラは死んだはずだ

ドラキュラは死んだはずだ。いくらコナミがドラキュラ2を出すからって、あんなに苦労してやっつけたドラキュラが、そうカンタンに復活(ふっかつ)するはずがないじゃん!

しかしコナミさんの話では、悪魔城ドラキュラでいくら城を崩(くず)しても、ドラキュラにはとどめをさせないらしいんだ。なんでもドラキュラの実体(バケモノのことだよ)を破壊(はかい)して7年後に、ドラキュラは〝5つの象徴(しょうちょう)〟に変わって地上に姿を現すんだって。

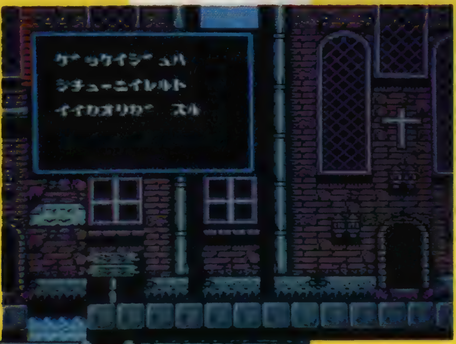
ドラキュラを完全にやっつけるためにはその5つの象徴を手にいれて封印(ふういん)しなくてはいけないのだ。これはちょっと大変そうだね!

ドラキュラ2は、どう化けた?

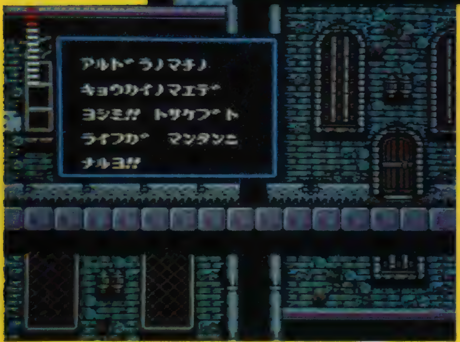
ドラキュラ2が出るっていうことでボクはどんなふうになるのかなぁ、と思ってたんだ。アクションを強化したタイプか、それとも〝スーパー〟化してRPGになってしまうか……。読者のみんなも気になっていたでしょう?

どういうふうに変わったかというと、さっき説明したようにドラキュラの〝5つの象徴〟を探しまわるゲームになったんだ。

ゲームシステムも一方通行型ではなく、いろいろな場所を歩きまわり、情報やアイテムを手にいれながら旅をするという、一見〝○ンクの冒険〟のようなアクションRPG(きたきたきた!)に進化をとげたのだ。



▶町の人から情報を聞きだそう。聞いてるときは人は消えちゃう。

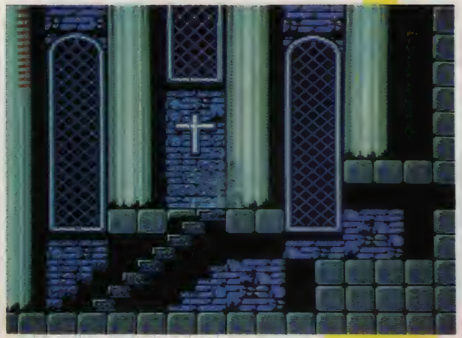


◀なかにはこんなハズカシイ情報もおしえてもらえる場所も……。

んだ……。
　とサラッと書いちゃったけど、じつはこのゲーム、あの〝経験値〟をかせがなくてはならないんだよ。敵をやっつけまくってハートを集めて経験値をあげながら、商人たちからアイテムを買って強くなるというシステムなんだ。3人死ぬと経験値とハートがなくなっちゃうので、コンティニューがあるけど慎重にいこうぜ。

やはりアイテムは多い

シモンの武器はやっぱりおなじみのムチ。ムチの種類は前作と異なり5段階にパワーアップし、最後には炎のムチという強力なものへと変わっていく。
　アイテムもほとんど変わってしまった。前作で役立たずだったナイフはノーマル、銀、金の3種類。聖水は火炎ビンではなく、アイテムのかくされた壁を壊すために使う。炎は前作の聖水に相当する〝たき火〟アイテムだ。あとバウンドする跳鉱石や、月桂樹の葉、にんにく、樫の木のクイ等、他にもいろいろ秘めたアイテムが出てくるぞ。
　これらのアイテムのほとんどはシモンが死んでも残っているし、基本的にいくら使ってもハートが減らない、というかハートはコインと経験値の役目をはたしてる

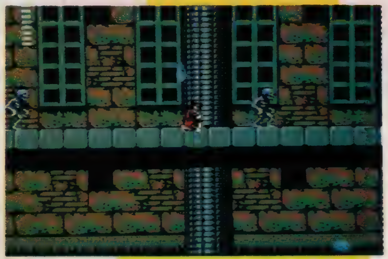

▲教会に行くと体力がもどるなんて、体のしくみはどうなってるの？

▼森の中でオオカミ男と対決！　こいつは最初カタいんだ。



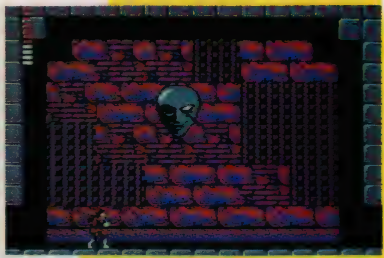
▼やがて戦りつの夜がやってきた……。ゾンビと戦え！




▲やはり出てきましたガイコツ。ところがホネは投げない。


▲おや？　この玉はなんだ？　もしかしてドラキュラの象徴？


▲これは最強の炎のムチ。強そうでしょ。


▲とちゅうで小ボス級の敵が出てくる。こいつは女吸血鬼だ。

▼ここは城の中。落とし穴があったりして、テクが要求されるぞ。



そして戦りつの夜が……

　このゲームは疑似リアルタイムゲームだ。午後6時をすぎると、画面は〝すっかり夜だな雅〟になってしまい、敵キャラが不思議時空にでも入ったようにパワーアップしてしまうんだ。町なんかに逃げてもだめで、扉という扉はすべて閉ざされ（開いていても入れない）、ゾンビがうようよ歩き回っているので、朝がくるまで戦わなければならないのだ。そのかわりハートはビシビシたまるけどね。
　何日間でやらなければならない、という制約ははっきりとはわからないけど、おそらくノロノロやっているとタイムアウトにもなりかねないのだ。
　きみはドラキュラの謎を解きあかし、見事封印をすることができるだろうか？　謎解きの要素が加わってカタくなったドラキュラ2、何日で終わらせられるかな？





TAKE ON!からアルマナを横どりしてしまうほどの魅力とは?
ワガママ芋吉のレビューに注目!!

DISK　2,980円
レポーター／氷水芋吉

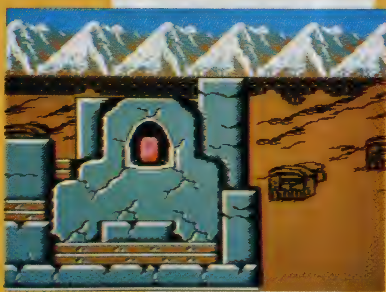
おもしろいものは早い者勝ちだぁい

電々公社も専売公社も民営化された昨今、「コナミのゲーム」を一手に扱っていたTAKE ON!もやっと民営化され、私芋めにもコナミのゲームを紹介する余地ができました。これから私のことを「第2TAKE ON!」あるいは「輸入TAKE ON!」とでも呼んでください!?

……てなムダ話はさておき、あまりのおもしろさにTAKE ON!からボクが奪い取ってしまったほどのコナミの新作、「アルマナの奇跡」を、今回は力を入れて紹介しちゃうぜい!

悲しい悲しいアルマナのお話

例によって、オープニングのデモがすべてを語り尽くしている……と思うので、デモ画面を見ながらストーリーを紹介しよう。



ここは山あいの小さな村。村人たちは、社にまつられた「アルマナ」のおかげで、つつましくも幸せに暮らしていたのである。



そんなささやかな幸せさえもが奪い取られることになろうとは、誰が予想しえたであろう。

——それは、ある雷雨の日のことであった。雷雲によって生じた闇に乗じて、山むこうのダダ教が攻めてきたのだ!



戦う術を知らぬ村人たちは、何もかもダダ教のなすがまま。村は焼かれ、打ち壊される……そして、男たちは奴隷として連れ去られ、女・子供は無残にも石の像に姿を変えられて……。



長い旅から帰った若者は、変わり果てた村を見るや、事の次第を悟った。そして、アルマナを奪い返すために、ダダ教の神殿へ単身、潜入することを決意したのである!

なんでも、画面いちばん手前の石にされちゃった女の子(髪の長い娘ね)は、若者の許嫁なんだとか。これじゃあ若者が怒るのも無理ないね。

でも、若者が持っているのは、1本の登山用ロープと、ナイフが30本だけ。これでいったい、どーやってワナや敵がウジャウジャの道のりを越えて、ダダ教の城までたどり着けってーの!?

クライマークライマー

若者が持っているのは、ロープ1本(移動用)とナイフ30本(攻撃用)だけ、と書いたんだけど、攻撃用アイテムは旅のとちゅうに落ちてたり、特定の敵(赤い服を着た人間)を倒すと現れるので、そんなに心配しなくてもいいよ。とりあえず最初は、道具の使い方に慣れることができるかどうか心配しよう。慣れるまではちょっと難しいからね(慣れると、このロープを使ったロッククライミングがおもしろいんだ、これが!)。

○ロープ

コントローラーの上+Bボタンで、自分の向いている方向のナナメ上にロープを飛ばす。ロープの先端が、どこか堅いところに突き刺さると、ロープが張られる。あとはコントローラーの上・下で、登り降りが可能(何回でも使えるよ)。

ロープとちゅうで降りるには、

コントローラー左、または右と同時にAボタンを押すか、あるいは新たにロープを飛ばす操作をすればよい。

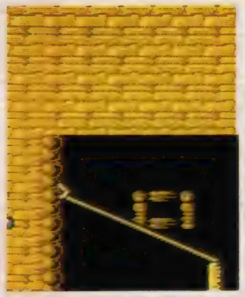


ロープの長さは決まっているので、ある程度の高さ以上は登れない……はずなんだけど、「ロープを投げてからジャンプ」したり、「落ちながらロープを投げる」ことによって、普通なら登れないような場所へも行くことができる。



特定の場所では、ロープを壁に向かって張り、壁の中を落ちながら？ 通り抜けることができる。これによって、隠し部屋などに行くことが可能になる。ただし、画面下端に達しても壁から抜け出ていないと、フニョーンと死んでしまうので注意。





○武器

セレクトボタンで選択（ポーズ中でも選択できる）し、Bボタンで使う。1回使うごとに減っていき、0になると、もー使えましぇん！ なくなる前にとちゅうで拾っておこう。

なお、使い勝手その他は、別表を参照してね。

○その他のアイテム

・×××

このゲームはライフ制になっていて、主人公は最初5の体力を持っている。その体力の上限を増やすのがこれ。最大8まで増える。

・肉

言わずと知れた、体力回復アイテム。どこにあるか？ どこの敵が出すか？ などをチェックしておこう（ある場所から出てくる赤い敵は、いつも決まって同じものを出す――稼ぎ技ができる！）

・帽子

これまた、言わずと知れた1UP。でも、いつもイヤラシイ場所にあるんだな、これが！

アイテム&キャラ表


ペンダント　ライフの上限が増える


ロック　敵を1発でKO！　床や壁にも有効

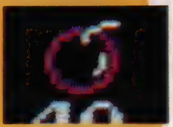

聖なる石　画面上の敵すべてにダメージを！


ボラ　上段にいる敵を倒すのに有効


肉　ライフが満タンになる

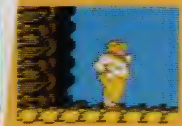

ピストル　離れた敵を倒せる

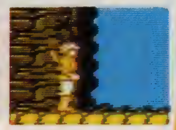

ナイフ　一定の距離しか飛ばない


爆弾　Ⓑで落下、もう1度Ⓑで爆発する

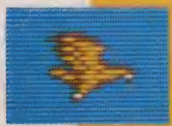

ミイラ　何度でも復活する、イヤな敵


炎　トラップなんだけど、突然出てくる


原住民　プレイヤーめがけて石を投げる


ライフル兵　プレイヤーめがけて弾をうつ


さそり　時々襲いかかってくるけど怖くない

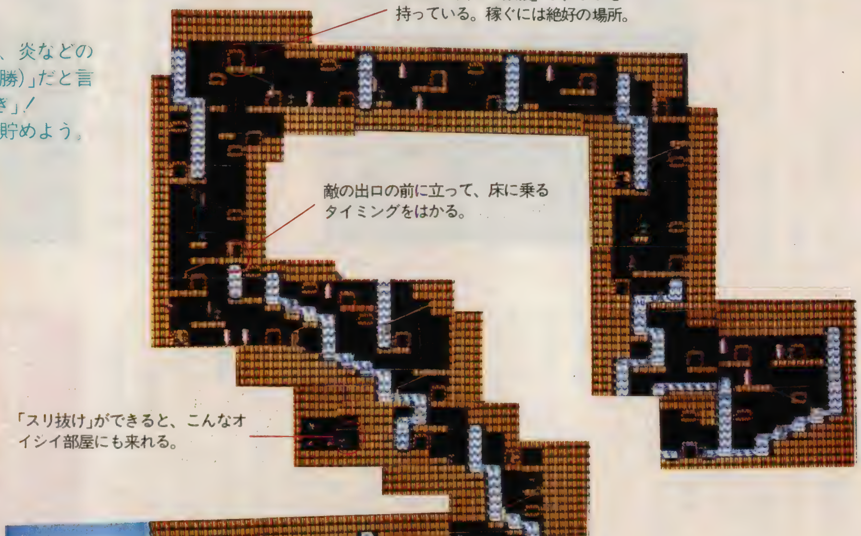

鷹　プレイヤーめがけて急降下してくる


蛇　プレイヤーめがけて飛びついてくる

ステージ1

第1ステージは、地下水脈の流れるウルル洞窟だ。ヤリ、炎などの出る位置さえ覚えておけば、かなりの「にしちま面(=楽勝)」だと言えよう!?だから、この面でやるべきことは「アイテム稼き」！ ナイフなんかなくなってもいいから、ピストル、ボラを貯めよう。


沙羅曼蛇の親戚？といわれる水龍は、頭にしか当たり判定がない。だから、画面左端で炎をよけながらピストルを撃つのだ！





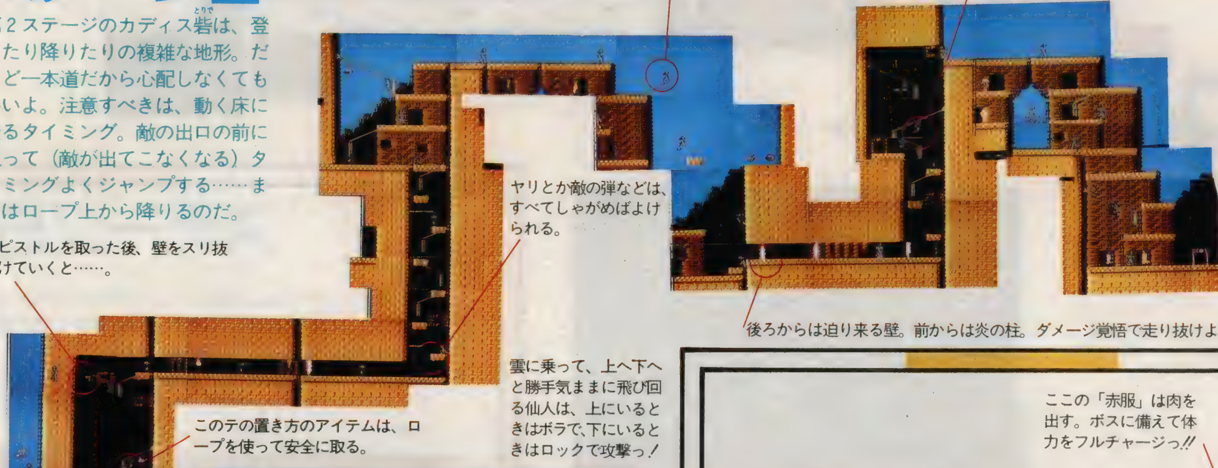
イ○ディ・○ョーンズ魔宮の伝説

このゲームには全部で6つのステージがあって、最後にはボス敵がひかえている……というのは毎度おなじみのパターン。だけど、そこにはワナや仕掛けが山ほどあって……。

本来なら、各ステージの完全マップを載せるべきなんだろうけど、そこは横着なボクのこと。今回は、1～5ステージの、ボクがいつも使う通り道だけをマップとして載せようと思う。ラクをしたい人はこのとおりに行けばいいだろうし、他の部分も探検したい人はご自由に。

ステージ2

第2ステージのカディス砦は、登ったり降りたりの複雑な地形。だけど一本道だから心配しなくてもいいよ。注意すべきは、動く床に乗るタイミング。敵の出口の前に立って（敵が出てこなくなる）タイミングよくジャンプする……またはロープ上から降りるのだ。



ここの端から跳べば、下の動く床に着地できる。その先には肉が!

ここの床は、ただジャンプしただけでは乗れない。ロープを使え!

ヤリとか敵の弾などは、すべてしゃがめばよけられる。

後ろからは迫り来る壁。前からは炎の柱。ダメージ覚悟で走り抜けよう。

ピストルを取った後、壁をスリ抜けていくと……。

このテの置き方のアイテムは、ロープを使って安全に取る。

スタート直後に、レバーを右に入れっ放しで死ぬのは大タコ!

雲に乗って、上へ下へと勝手気ままに飛び回る仙人は、上にいるときはボラで、下にいるときはロックで攻撃っ!



ステージ3

第3ステージは、石づくりのガザール城。炎を吐くガイコツの石像が、いとにくし。

とちゅうに、「壁スリ抜け技」を使わなければ進めない場所がある。自分なりにロープの張り方を研究しておこう。後半の塔登りでは、聖なる石をムダ使いしないように!

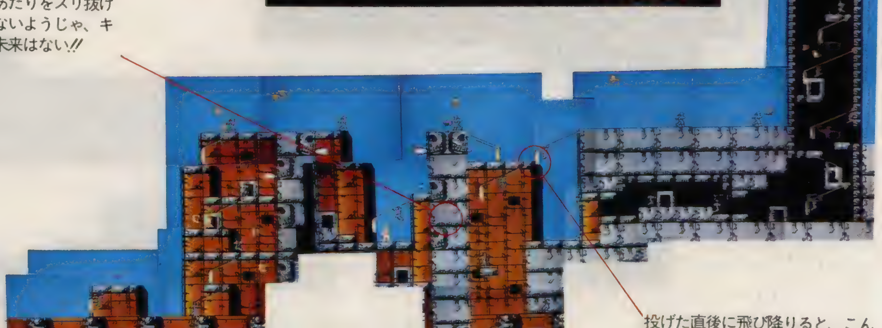
下のくぼ地の左右にいれば、飛び散るレーザーなんか怖くないやいっ! ボラで右の顔を破壊してから（ピストルも可）左の顔も壊しちゃえ!



ここの「赤服」は肉を出す。ボスに備えて体力をフルチャージっ!!

聖なる石を1個使って、ボラを10個取る。ムダ使いはしないように。

このあたりをスリ抜けられないようじゃ、キミに未来はない!!



投げた直後に飛び降りると、こんなところにもロープを張れる。

ステージ4

第4ステージ・ジグラドの崖……このあたりからマップも迷路迷路してくるので、写真を見ながら進もうね。
この面のポイントも「動く床」。中央の床から上段に登ってもいいけれど、左上の動く床を使うのが、楽な方法だ。



ここから(心持ち)左に飛び降りると、下の床に着地できる

ここでジャンプ!! 右にはＩＵＰと肉が。

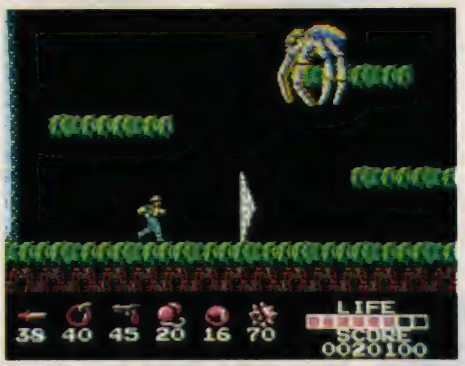
この床を使って上に行くのがいちばんラク。取りたい人はお肉もドーゾ。

ここのヤリと炎は、絶妙のコンビネーション! 近づき過ぎないように。

この肉は、できるだけ左で取り……右にダッシュ!! (イカダでダッシュ!?)

ロックを使って穴を掘れ!

この聖なる石を取れる人は、はっきりいって上級者。



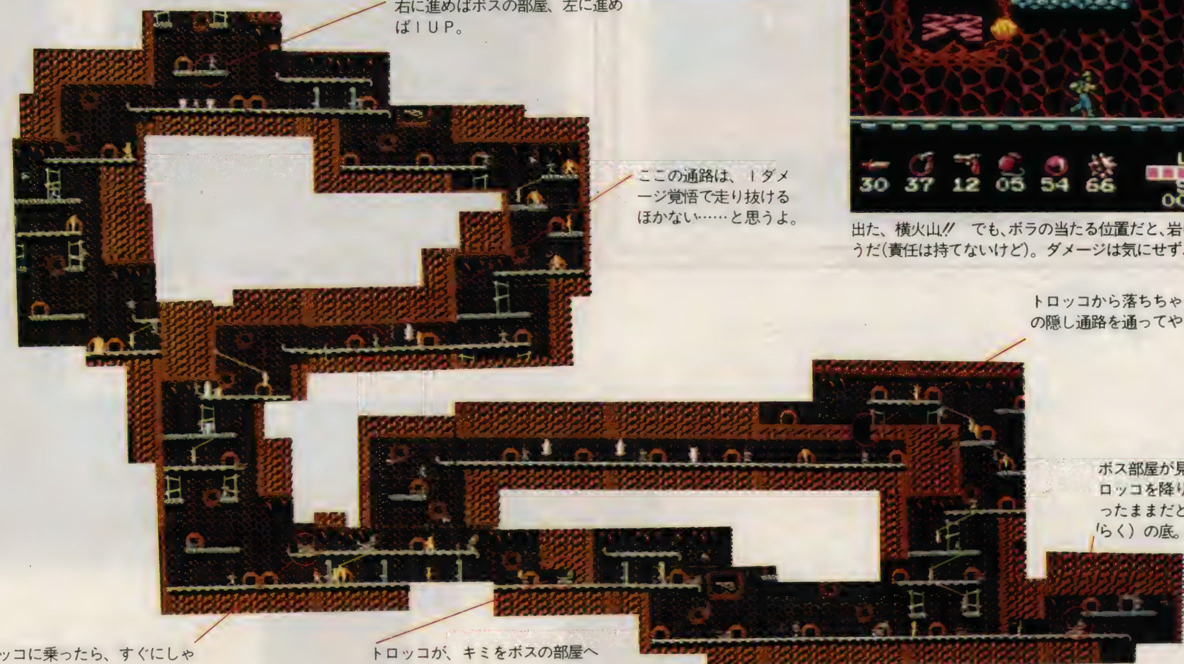
リップルレーザーっぽい糸を吐いてくるので、一見逃げられないように見える……けど、おもいきり接近すればダメージをくらわない。

ステージ5

第5ステージのグルト鉱山は、さすがに鉱山なだけあって、トロッコが置いてある。このトロッコが重要なのだぁ!
トロッコに乗ったら、すかさずしゃがんで……そのままでいれば、ボスの部屋まで一直線! とちゅうで落ちたら、上を回ってもう1度!!



出た、横火山!! でも、ボラの当たる位置だと、岩に当たりにくいようだ(責任は持てないけど)。ダメージは気にせず、連打あるのみ!



右に進めばボスの部屋、左に進めばＩＵＰ。

ここの通路は、1ダメージ覚悟で走り抜けるほかない……と思うよ。

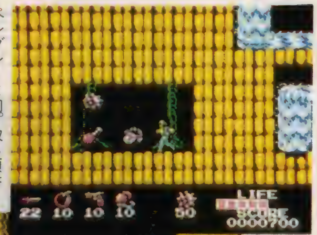
トロッコから落ちちゃったら、この隠し通路を通ってやり直し。

ボス部屋が見えたらトロッコを降りよう。乗ったままだと奈落(ならく)の底。

トロッコに乗ったら、すぐにしゃがめ!

トロッコが、キミをボスの部屋へと……。





ペンダントと肉。取る順番を間違えないでね（そんな奴いねーよ!）。



この登り方に気づくまでに、ボクは4人のカイトを殺しました。



踏み切り位置さえ間違わなければ、いつでも必ず床に乗れる!



この登り方に気づくまでに、ボクは20人のカイトを……（クドい!）。

コナミ専用ディスクを1枚ね!

こうしてコナミのゲームを手にするたびに感心するんだけど、コナミってホント多作! たぶん、ファミコンのソフトを作っているメーカーの中じゃ、いちばん多くのゲームを出してるんじゃないかな? 数えてみたことはないけれど……。

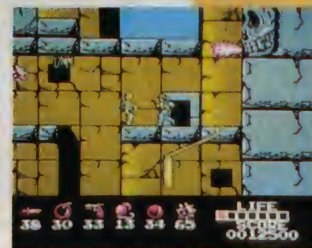
そして、とりわけ感心するのが「ROMとディスクの使い分けがうまい」ってこと。ROMのほうでは、わりかし長持ちするゲーム——というか、長くやりこまないと最後までいかない（難易度の高い）ゲームを出し、ディスクのほうではあまり時間をかけずに最後を見れる（難易度の低い）ゲームを出すという……。まあ異論はあるだろうけど、ボクは、これってなかなかいいことじゃないかな? と思っているんだ。だって、ゲームのおもしろさと難易度っていうのは、まったく別モノなんだからね。短期集中ゲームだって大歓迎!

ちなみにボクは、いちばん最初に「ドラキュラ」として買ったディスクを「コナミ専用ディスク」と決めて、それにコナミのディスクゲームを順次書き込んでいっているんだ。こうすると、「多作」で「難易度が高くない」ことから、ちょうど前作をやり終える頃に次の作品の書き替え時期がやってきて、いつも飽きずに遊び続けることができるってわけ。これって、なかなかいいでしょ! キミたちも一枚どうかな?

んなわけで、まだダバパを終わらせてない人も、この「アルマナの奇跡」をハリアイにして、頑張ってちょうだいね!（何のゲームの紹介なんだか!?）



スリ抜け技は、何度やっても怖い! 下端で倒れて「フニョーン」!



倒れても倒れても、起きあがるミイラ男。ドラキュラにも出演!?



しゃがんでヤリをやり過ごしたら、急いでロープを張り、登れ!



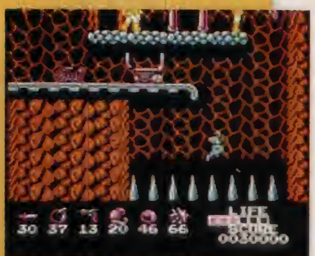
アイテム欲しけりゃ、穴を掘れ!（土を掘っても点にはならないよ）。



「ブッチャー（屠殺人）」みたいな敵が、肉を出す……納得!



各面に1つ1UPがある。自分の体力と相談して、取りにいこうねっ。



トロッコを過信すると、このように痛い目を見る。すぐ降りなきゃ!



ジャンプ失敗! これでは1UPが取れないよーん!!



せっかく乗った動く床。肉を取ると落ちちゃうけれど……。



紙一重の見切り! これは名人芸といえるのではないだろーか?



トロッコの真下からはヤリが飛んでくる。これが正しい（?）乗り方だ。



ロックを投げているところ。ここの地面は軟かいんだ。



コナミに不可能はないという証明。発売が9月25日になっちゃったけど、よりよいゲームになるということだ。

ROM 4、900円
レポーター／カアちゃん辞令だ、刑事になったよ！

ステージ4　ボス

▼こいつも口を狙う。ただし目玉が飛んできたら要注意だぞ。

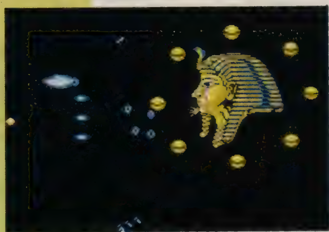


ステージ5　ボス

▼落ちてくるブロックは、気を抜いたりしていなければだいじょうぶ。



▼この美しいツタンカーメンの動きに注目!! オプションは必需品だね。



ステージ1　ボス

▼ゴーレムは、こういうかんじで登場。上と下の肉壁は当たり判定がない。



▼慎重に逃げれば、まず死ぬことはない。円の動きで逃げよう。



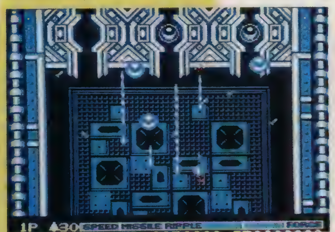
ステージ6　ボス

▼最後の敵サラマンダだ。よける余地が少ないから、見極めがかんじん。



ステージ2　ボス

▼レーザーとミサイルがあれば、ここもへっちゃらなのさ。

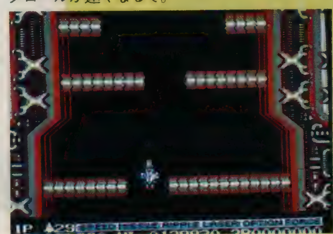


▼安全地帯があるので、そこをうまく利用しながらまん中のクリスタルを破壊だ。



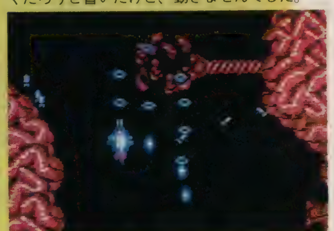
そして脱出だ！

▼サラマンダを倒したら、惑星から脱出!! スクロールが速くなるぞ。



お詫び

▼すみません。先月号でマラカス状のものは動くだろうと書いたけど、動きませんでした。



ステージ3　ボス

▼どうも、口が弱点のようだ。炎をはいたときを狙うべし。



最初に……

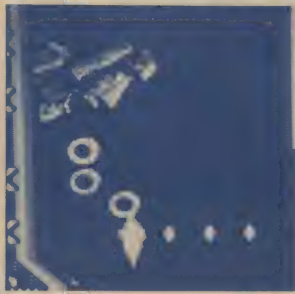
夏バテしてんじゃねえよコーナーの最後を飾るのは、先月号の緊急レポートで軽く紹介済みの「沙羅曼蛇」だ。先月号の紹介ではROMが開発とちゅうバージョンということもあって、完成版と多少異なるところもあるようだ。そこで今月は、各ステージハイライトシーンと先月号の訂正を写真でつづってみたい。

先月号のレーザーの説明で〝貫通力のある強力なレーザービーム砲を発射できる〟と書いたが、じつはレーザーも2段階あって、2段階目のほうが発射間隔が短い。

このほかコンティニューは3回までしかできない！ 2人同時プレイのとき、どちらか一方がアウトになっても、もう一方のプレイヤーの残機があれば分けてもらって復帰できる！ などの情報もあるぞ。発売日が延びちゃって残念がっている人も多いことと思う。でもそのぶん、この紹介記事をオカズにして、楽しみに待っていてほしい。今月は出しすぎかもしれないが、なんたってマルチエンディングなんだからね。でもどういう条件で変化するのかはわかっていないんだ。



特集3　コナミがあるから夏バテしてらんねえよな！



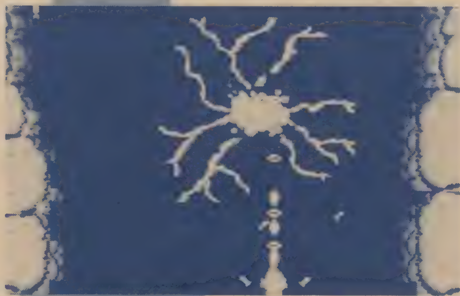
▲出ましたモアイ！　ナリはでかいが、そんなにカタくはないぞ。



▲火山は爆破できるのだ。でも１歩間違えば……かもよ。



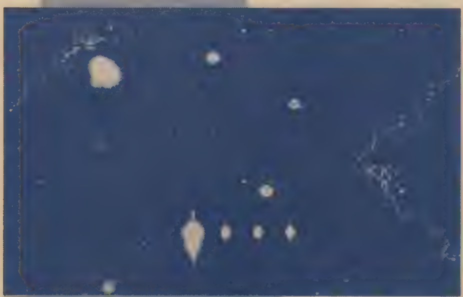
▲撃ちまくってカプセルを手に入れろ！　でも無理は禁物だぞ。



▲ああ気持ちいい。破壊こそシューティングのだいご味だねえ。



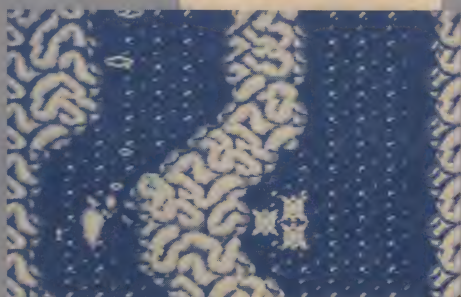
▲岩を崩していくと、オヤツが……うーん、オイシイ、オイシイ。



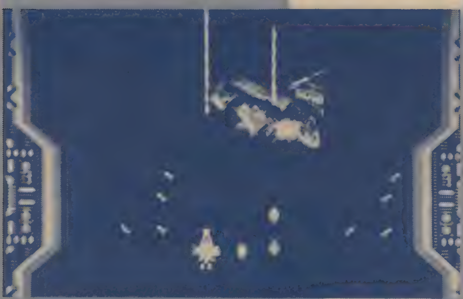
▲いよいよ最終ステージ６。流星は要注意。



▲ステージ５。懐かしのビッグコアのテーマに乗って、登場は……。



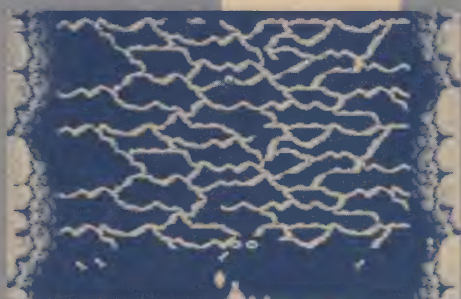
▲ステージ４。急にスクロールが速くなると、……。



▲ナリはテカイか動きはいいモアイ。しかしエジキさ。



▲ＭＳＸ版を見るようなステージ５。難易度は高くない。



▲突然広がるスジ！まあ、下のほうにいればだいじょうぶだけとね。

最後に……

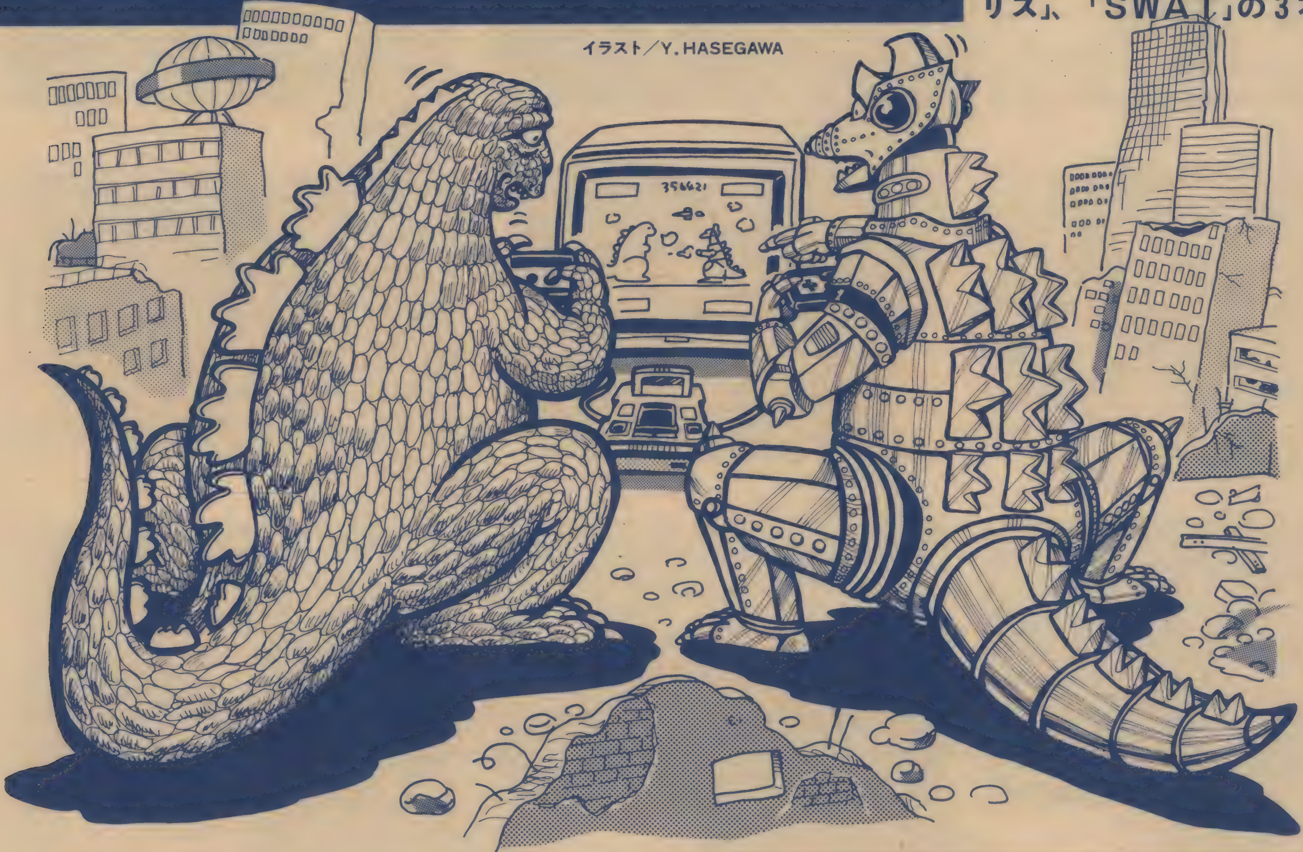
いかがでした？　もう終わった人には"ツマンネーの！"とかいわれそうだけど、そこはかんべんしてほしい。このゲームに攻略法などというものはナイ！　キミたちが長年培ってきた、シューティングの反射神経と勘が生かされるゲームだ。マップなんか出しても意味ないし、どこでどのパワーアップが有効かをつかむだけ。ボクがプレイしてみてちょっと手ごたえがあるなと感じたところは、ステージ3すべて（ボスは楽）とラストステージのボスを倒してからの脱出シーン。ほかは適度な難易度がキミを快楽の世界へと誘うぞ。キミたちも必勝法なんかにたよってないで自分の力だけで終わらせて見ろ！　なーんて、夏休みにはたくさんのゲームソフトが発売されたからって、ムダ使いしてちゃだめだぞ。本当にいいソフトを選んで買いなさい。というわけで、「ファミコン版沙羅曼蛇は永遠のお買い得ソフトです」。

さあ、仕事も終ったし、アルマナの奇跡でもやるか……（たけじゅんのアルマナを取り上げて熱中する刑事くんであった……）。

ファミん子塾
[FAMINKO-JUKU]

毎度おなじみのファミん子塾です。今月は「女神転生」、「夢幻戦士ヴァリス」、「SWAT」の3本です。

イラスト／Y.HASEGAWA



今度は正統派RPGだ

先月は「ハイウェイスター」でガキに惨めな負けをくらったオレは(9月号P113参照)新たなるソフトを買いこんでガキに負けまいとやりまくっている。今までのガキとの勝負を振り返ってみるに、アクションばかりやっていたから勝てなかったのだ。しかし今度は違う。正統派RPGなのだから……。

☆　☆　☆

ガキ　こんにちはーおじさん。遊びにきたよ～。

オレ　お、ちょうどいいところにガキがきた、飛んで火にいる夏の虫というところだな。

ガキ　失礼しまーす。あ、独身男性の家なんだから挨拶することないか。今日は何やるの？

オレ　じつは新しいゲームを買ったんでお前とやろうと思ってたところなんだ。

ガキ　で、何のゲームなの？

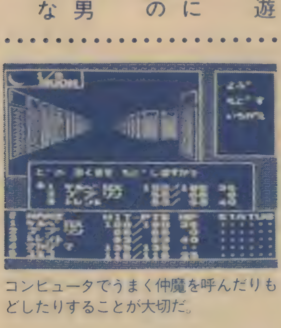
オレ　「女神転生」さ。

ガキ　え、もしかして正統派RPGの……。

オレ　そうさ、じゃ始めるぜ。

ガキに勝てる……

オレの予感は的中したらしい。正統派RPGと聞いただけでガキ



コンピュータでうまく仲魔を呼んだりもどしたりすることが大切だ。

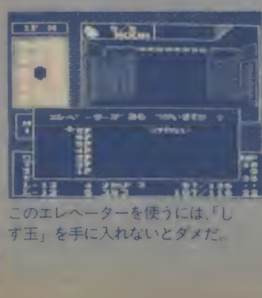
女神転生

デジタル・デビル物語(ストーリー)
女神転生

ナムコ　ROM

9月11日発売　49,000円　文／オレ

Ⓒ(株)ナムコ／(株)徳間書店／西谷史／シップス／ムービック



このエレベーターを使うには「しず玉」を手に入れないとダメだ。

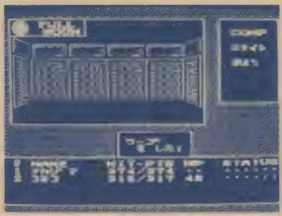
今月もまたこりずにガキに挑戦するオレ。でも今までと違うRPGなら勝機があるか……どうかわからん！

は何も言えなくなってしまった。しょせんガキはアクションゲームをピコピコやってるだけなのさ。

☆　☆　☆

オレ　おほん、ではエリアーの塔から出発するとしようか。ちなみにエリアは全部で6つあり、エリア6に大ボスがいて、そいつを倒すのが目的だ。普通、塔を探検するときは1階からスタートするものだけど、「女神転生」では頂上である8階からスタートだ。

ガキ　ふーん、でも最終面にいるボスを倒すのが目的というのはアクションゲームと似てるね。


2面のボス、メデューサを倒すと再スタート時には2面にワープができる。


戦いでは先頭の者が一番ダメージを受けるので、悪魔を先頭に！

オレ　おいおい、そんなのと一緒にしてもらっては困る。いくら指先が器用でも、このゲームの大ボスは倒せないんだぞ。しかも、各エリアには小ボスもいるのでこいつらも全部倒さなければダメだ。では、店に行って装備を整えよう。

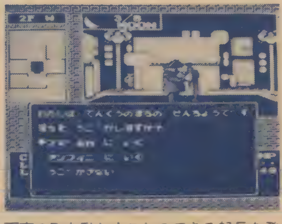
ガキ　どうして店なんかで買い物するの？　敵を倒すとカプセルかなんかが出てきてその中にアイテムが入ってるんじゃないのかい？

オレ　……もうアクションゲームの考えは捨てろよ。これはアクションとはまったく性格の違うゲームなんだから。

ガキ　わかったよ。だから親切に教えてくれよ……。

ガキが弱音をはいた

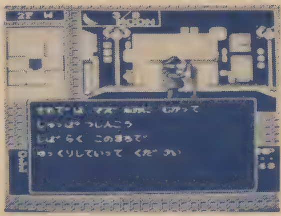
やった、ついにガキがオレに教えを乞いやがった。今までオレを馬鹿にしていたガキが、オレにひざまずいたのだ。

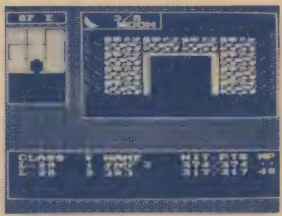

天空の町を動かすことのできる船長を発見!!　こいつは便利だ。

オレ　よーし、そこまで素直に出られたんじゃ教えないこともないな。まず、エリアーの塔の8階にはモンスターが出ないんだ。それゆえ、この階にはいくつかの店がある。武器屋(防具もある)や、邪教の館、回復の泉などがそれだ。

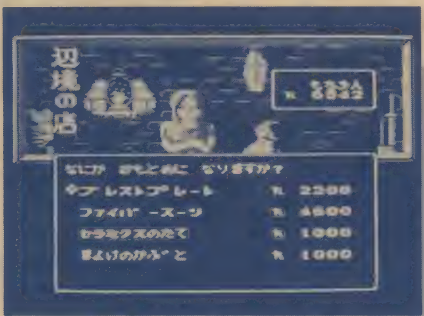
ガキ　武器屋ってのはわかるんですけど邪教の館っていうのはなんなんですか？（急に丁寧な言葉になるガキ）

オレ　邪教の館っていうのはな、


移動先を指定したら出発進行！　到着までは町でゆっくり(?)してようか。


3面の迷宮は石のカベ。なんか息が詰まりそう。マッパーは有効に使え。

ショップリスト

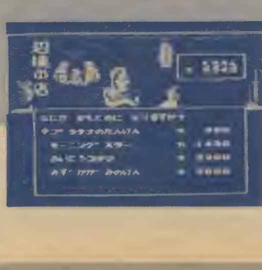


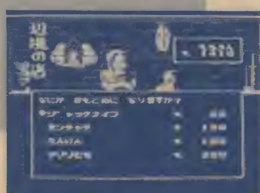


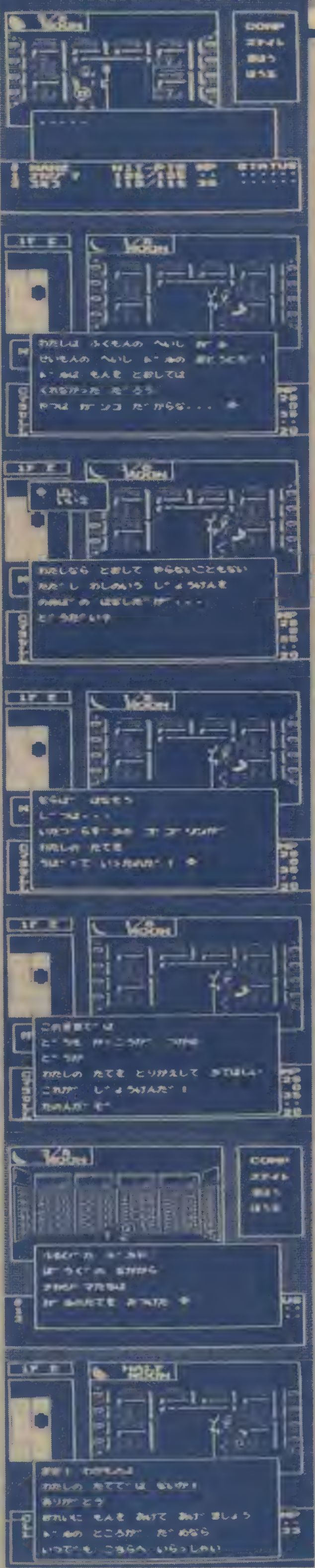










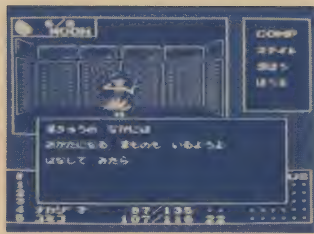


以上がエリア2へ行くためにしなければならないことだ。エリア2へ通じる門は2つあり、2人の兄弟に守られている。ガルが探してくれたという盾がどこにあるかは言えないが、エリア1にあるということだけは教えよう。

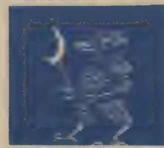
エリア2へ行くための条件

死んだ人間を生き返らせたり、石化の回復をはじめ、仲魔を合体させたりということができる。
ガキ　ちょっと待ってください。「仲魔」っていうのは「仲間」の間違いじゃないんですか？　それに合体させるっていうのはどういうことですか？
オレ　仲魔でいいんだよ！　合体は、あとで見せてやるから、ちょっと待ってろ。
　話をもとにもどすと、この塔でモンスターが出現するのは7階〜1階までだ。そして最終的には1階にいる魔王ミノタウロス（こいつは小ボスだよ）を倒すとエリア1をクリアというわけだ。

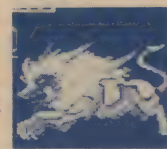

えっ、この部屋の真上に何かがあるんですか？　さっそく上に行ってみよう。


魔物とはいえ話がわからない奴ばかりじゃないとさとしてくれる少女が1人。


レムリアン


ソラス


トレント


ケルベロス

ガキ　さっきから気になっていたんですけど、エレベーターをどうして使わないんですか？
オレ　これは魔王ミノタウロスを倒して「しず玉」というのを手にいれないと使うことはできないんだぞ。
ガキ　へぇー、RPGって面倒なんですね、でもおもしろそうだなぁ。さ、連射スティック持ってきたから早くミノタウロスを倒しましょうよ。
オレ　だから、さっきもいったように1秒間に16連射できたってこいつは倒せないんだって！　こいつを倒すにはレベル13は必要だな。
ガキ　あのー、レベル13って何ですか？

ナゾの回廊

オレ　……。さぁ、ミノタウロスを倒したら次のエリアに進もう。さて、ここで問題です。次はどこのエリアに行くのでしょう？
ガキ　エリア2。

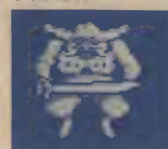

カベからだってしっかり情報が手に入る。気が抜けないゲームだ……。

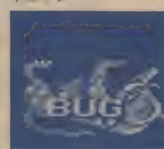

ワープオヤジ(?)


ゴブリン


ファンガス


ネコマタ


バンダー


バグ

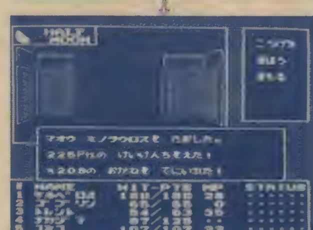
オレ　ブーッ！　次はエリア3で〜す。
ガキ　でも、どうしてエリア1の次はエリア3へ行くんですか？
オレ　そうそう、次のエリア3は1階建ての広い回廊になっているんだ。ここは、とりあえずエリア2へ行くための通り道と考えておこう。でもそこの回廊にはガルとドルという2人の門番がいる。この2人は兄弟で、お兄さんのドルは頑固者で何も話してくれないし、通してもくれない。しかし、弟のガルは普通の人間で、ある条件を満たしてくれたら通してやるというんだ。どういう条件かというと、モンスターに盗まれた盾を探し出してほしいということなんだ。
ガキ　じゃ、盾を探しにいこうよ。
オレ　オットット、この盾のありかはナムコさんの言いつけで教えるわけにはいかねぇんだ。
ガキ　これだからRPGはヤだよ。
オレ　まぁ、その盾はエリア1に


グール


ウィル・オ・ウィスフ

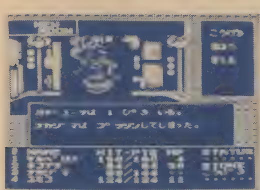
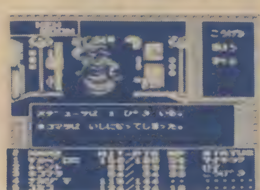
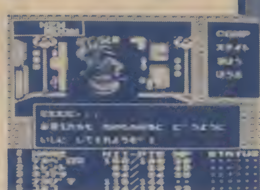
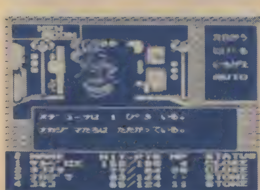
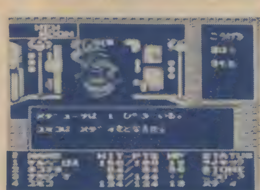
ボスを倒せ！

エリア1 ミノタウロス

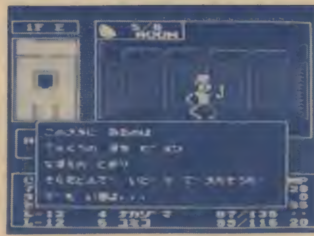



腰に手をあて力んでいるミノタウロスを倒すと、問題のしず玉が手に入る。バッドエンドではびんぼうゆすりしてる。

エリア2 メデューサ

メデューサは石をまいて攻撃してくる。魔法をふんだんに使って倒せ。石にされた住民を助けるには倒す以外にない。



天空の町ビエンはその名のとおり、昔は空を飛んでいたという……。

あるとだけ言っておこうか……。

もし、運よく盾を見つけられたならガルに門を通らせてもらって次のエリア2へ行けるぞ。

ガキ　頑固者のドルは絶対に通してくれないのかい?

オレ　そんなことないさ。ここを通るには周遊券が必要なんだ。

ガキ　えー、本当?

オレ　あぁ、本当だとも。ナムコのKさんが言ってんだから間違いない。エリア2は町なんだけど、住民は誰もいないし、町全体が石で固められちゃってる。これはメデューサの仕業なんだぞ。また、この町は空を飛ぶこともできるので「天空の町ビエン」と呼ばれてるんだ。

ガキ　それより、メデューサはどうやって倒せばいいの?

オレ　こいつはなかなか手強い奴で、あるアイテムを持っていないと倒すことはできない。しかし、倒すことができれば石化した住民が元にもどるので住民と会話ができるようになるんだ。

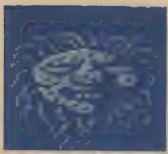
ガキ　RPGって奥の深いものなんだね。さぁ、早く次のエリアに行こう。エリア3はどんなところなの?

オレ　おまえオレの話を聞いてなかったのか? エリア3はさっき通ってきた回廊だろう。ここのボスはロキっていうんだ。こいつはパソコン版の「女神転生」にも出てくるんだぞ。で、こいつが強いのなんのって、いっぺんに4人に呪文をかけて攻撃してくるんだ。

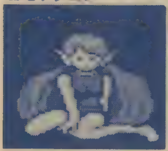
ガキ　じゃ、レベルをかなり上げておかないとダメなんだね。わかってきたぞー。

オレ　残念でした、今回はここまでで終わり。この後は自分で解いてほしいね。ちなみに、エリア2は町自体が空を飛べるから、エリア2からエリア4や6へ移動もできるぞ。じゃあガンバレよな。

——次の日、オレがエリア4で苦しんでいる頃、ガキからもう終わったという連絡を受けた……。



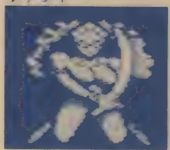
ヨモツシコメ



エルフ



ファライ



バアル

メデューサの影



スケルトン

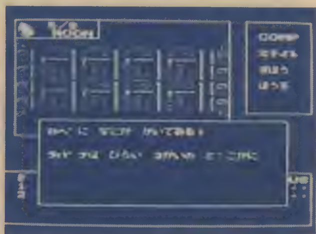


アビベ



タランチュラ

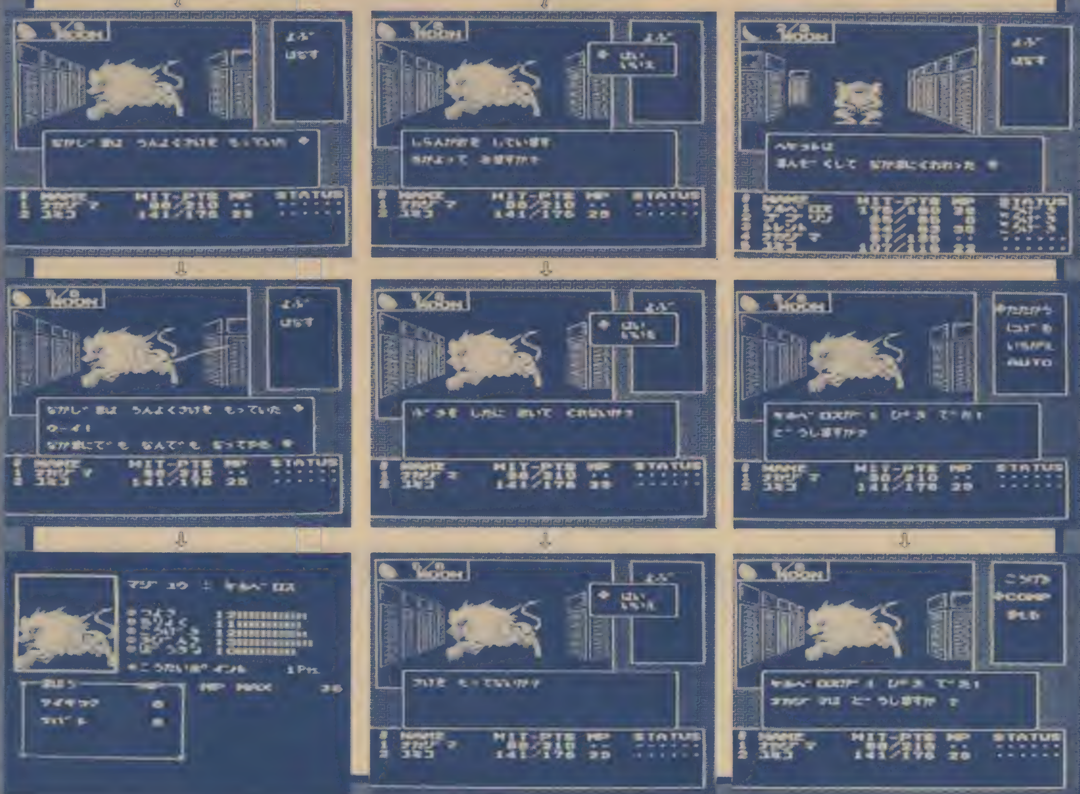




こういう何が言いたいかわからない情報ってほんとに困るよね。

仲魔は必需品!!

魔物に会っても戦うだけが能じゃない。心を込めて話しかければ友好的になれるのだ。ただし、どんな世界にもタダで話に応じるものはいない。そこにはお金が動くことは覚悟しろ。もしかしたらお金以外でもいいかもね…



エリア3 ロキ

ロキといえばパソコン版でも顔を出す。こいつはやたらにカタいからオートで戦ったら倒すのに5分くらい必要。



魔法は大切なのよねぇ〜

攻撃型魔法

魔法の種類	ランク	魔法名	使用MP量	最大攻撃数	魔法の効果
念動波	1	サイ	1	1	念動波を直接ぶつけ、敵を弾き飛ばす強力な魔法。
	2	サイコ	4	2	
	3	サイキック	8	3	
	4	サイクロン	12	4	
火炎	1	ボット	2	1	炎の塊を空にだし、敵に投げつける。
	2	ボットラー	5	2	
	3	ボアットナ	10	3	
	4	ガボアット	15	4	
凍結	1	ブリズ	5	1	冷気で敵をつつみこみ弱らせる。
	2	ブリザー	10	2	
	3	ブリザトン	14	4	
電撃	1	カンデ	4	2	強烈な雷電で、敵を打ち砕く。
	2	カンデオン	9	4	
破魔	1	ハマ	5	1	神聖な力により、敵の抗魔力をうばう。
	2	ハッケ	10	1	
	3	ハキョウ	15	1	

補助攻撃型魔法

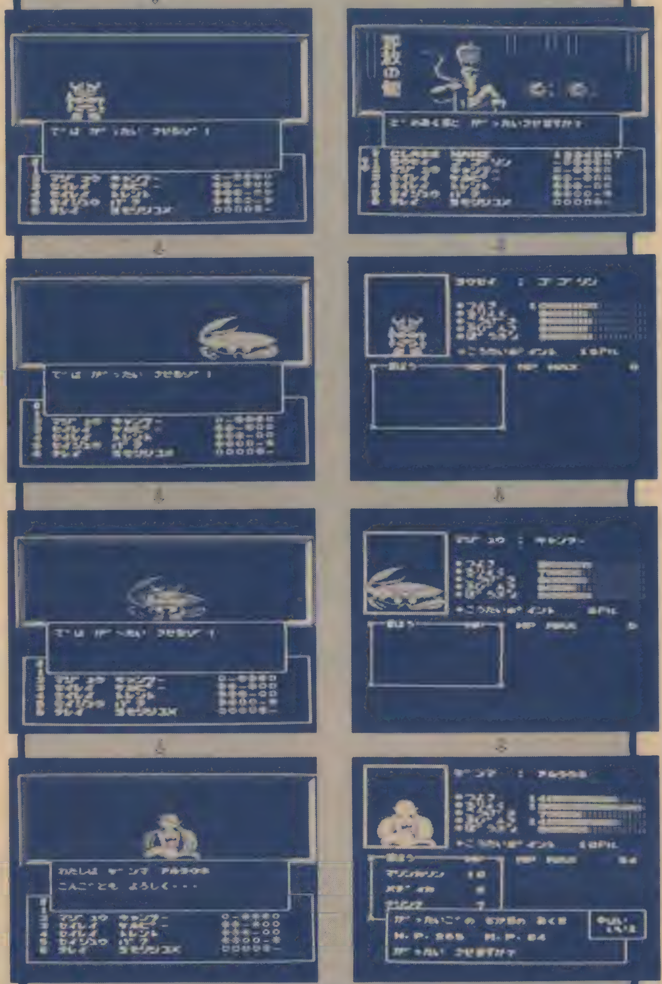
魔法の種類	魔法名	使用MP量	魔法の効果
幻影	ドルミン	3	幻影を作り、攻撃されにくくする。
混乱	プリンパ	5	混乱状態にして、敵を錯乱させる。
金縛り	ノップ	7	敵を金縛りにする。
魅了	マリンカリン	10	敵を惑わせて、闘争心をなくさせる。
催眠	グッスリト	10	敵を眠らせる。

防御型魔法

魔法の種類	魔法名	使用MP量	魔法の効果
力	ハイパー	2	味方全員の攻撃力を高める。
防壁	テトラジャ	4	魔法の壁で相手の攻撃を防ぐ。
封魔	エトナ	6	敵の魔力を封じこめる。

治癒型魔法

魔法の種類	ランク	魔法名	使用MP量	魔法の効果
治癒	1	メディ	2	HPの回復。しかしランクによってHPの回復量がちがう。
	2	メディカ	6	
	3	メディカル	8	
覚醒		パッチ	4	敵の催眠攻撃から目覚めさせる。
浄化		クリンク	7	敵の毒や麻ひ状態から助ける。
復活		リカーム	20	死んだものを蘇らせる。



えー、取り出だしましたる2匹の仲魔。この2匹も私の手にかかるとアーラ不思議、まったく違う魔物に早変わり。けど、合体させる前にはちゃんと合体後の姿を調べておかないととんでもない魔物が誕生してしまうぞ。

合体で、より強く！

特殊型魔法

魔法の種類	魔法名	使用MP量	魔法の効果
降魔	サバト	8	COMPなしで悪魔を呼び出せる。
パスワード	スワードナ	10	どこでもパスワードを見られる。
帰還	スタルト	12	スタート地点へもどれる。
透視	マッパー	2	マップが見られる。
吸魔	キュマ	敵のみ使用	味方の悪魔の魔法が吸い取られる。
	エナジードレイン	敵のみ使用	レベル、HP、MPを減らされる。

夢幻戦士ヴァリス





トクマソフト　ROM
5,500円
文／TAKE ON！

どこにでもいる女子高生"優子"が、なぜか激しい闘いにまきこまれる。これも移植ものなんだけど……。



前フリとストーリー

ヴァリスっていうのは主人公の名前じゃなくってエネルギーの名前なんだ。

ヴァリスはすべての次元の源。ヴァリスはすべての物を形づくりすべての出来事を引き起こす。自分自身でも意志を持ち、すべての物事に考えをめぐらせる、という神様のような存在なんだ。

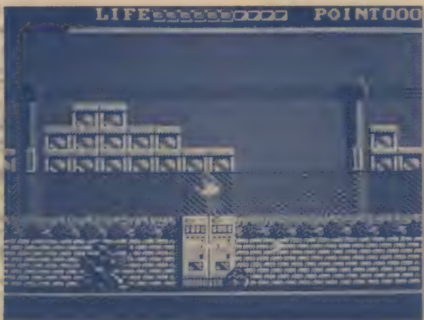
ヴァリスは普段はファンタズムジュエリーとよばれる美しい石なんだけど、いざという場合には…やっぱり石だった。

しかたがないのでヴァリスは、地球とは別次元のヴァニティ国の王女ヴァリアを、自らのパワーコントローラーとして世界を安定させていた。しかし、つねに拡大を続ける次元に対してヴァリアはバランスを保ちきれなくなり、ついに次元にひずみがうまれてしまったのだ。

次元の侵略をすすめる夢幻王ログレスの一党は、いまがチャンスと次元のひずみに乗じてヴァリアを捕らえてしまった。さらにはファンタズムジュエリーも奪おうとしたが、誤って5つに分かれてしまったんだ（落としちゃったのかな）。

ヴァリスは救いを求めるメッセージをこめて、5本の剣を次元を超えて放った。その中の1本がこの現実世界に住む女子高生"優子"の手にとどいたんだ。

はたして優子は夢幻界へ行ってログレスを倒し、ファンタズム・ジュエリーを取りもどして次元をもとどおりにすることができるのだろうか？



ステージ1は市街戦だ！ セーラー服だよ。

システム―マップ―アイテム

長々とストーリーを書いちゃったけど、そんなストーリーがふっ飛んでしまうくらいムズイゲームだ？ 否、ストーリーに感情移入しておかないとたぶん続かないと思うよ。



なんと、ここは日本テレネット？ マップが手に入るぞ。



ステージ1をクリアするとビジュアルシーンになるゾ。

優子がヴァリスの放った剣を手にするところからゲームスタートだ。1面は市街地で、現実世界はここだけ。この面はセーラー服姿で戦わなくてはいけないんだ。

マップは横スクロールで、横から見た感じになっているけど、横道に入ったりできるようになっている。画面の奥に入るときは＋ボタンの上（どこでも入れるワケではない）、画面の手前に入るときは、足元の矢印にあわせて＋ボタンの下を押せばいい。



宿命の対決に、優子の心はゆれ動く。プロモーションビデオより。



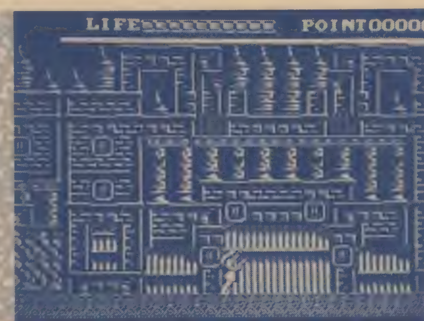
ステージ2のマップ。ヒデー複雑だぞ。

これだけの説明だと、マップは90度でつながっていて、自機が画面右を向いているときはつねにマップの右あるいは上方向を進み、自機が画面左を向いているときは

つねにマップの左あるいは下方向を進む、というようなマップになっていると誤解しがちだ。
　しかし、実際のマップは直線ではなく、商店街の路地裏のように入り組んでいて、画面では右を進んでいるのにマップでは左だったりということもしばしばなので、1面はマップ(アイテム)が手に入るまでは地形のつながりが全然わからないと思う。
　マップだけならまだいい。敵の攻撃も容赦ないぞ。しかも優子の武器は弾の出の悪いビームサーベルなので、正面からぶつかるとやられてしまうぞ。何度かやってみて、マップの位置、武器の位置、体力回復ドリンクの位置を覚えないと1面からズブズブにはまってしまうと思うよ。
　クリア条件も中ボスを3匹倒すというキビシサ、しかもアイテムを全部もってないと2面に行けない……。
　ここでネをあげてはいけない。



アイテムはこのように表示される。まだたくさん取り残してるなあ。



王女ヴァリアを救出したとき、この門は開かれるのだ。

おもな舞台となる2面は1面とはくらべようもないくらいマップが複雑なのだから。2面からは街の人と話をしたり、アイテムを集めたりしてやっとゲームにメリハリがついてくるぞ。
　1面では5発でやられていた優子の体力も、シールドやポットでだんだん強くなっていくので、1面を超えられれば、まあやっていけるだろう。

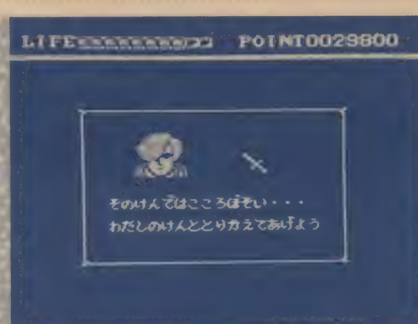

心も新たに強大な敵へいどむ。これもプロモーションビデオより。



ここまで来るのたいへんだったのに、こんなメッセージ……。

感想とアドバイスとモンク

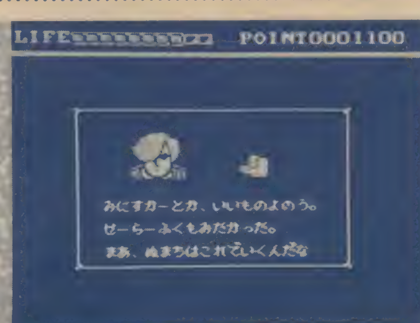
ヴァリスはこんなにややこしくて難しいゲームなのに、パスワードもバッテリーバックアップもない！
　ボクのオプションの川村ロミナ姫は1日中ファミコンの電源をいれていたので熱暴走してバグってしまった。イッキに終わらそうとしてもまず無理だから、マップをしっかりとって少しずつ進めていくのがいいだろう。
　コンティニューはあるんだけど、消耗品のアイテム（ブーメラン、ボム、ヴァリスクエイク、ポットの水）はおちてしまうので、再スタートのときはジャングルへ行って滝の水をくみ、アイテムをそろえる最短パターンを作っておくと疲れずにすむぞ。
　本当にのってくるのは氷の世界で麗子ちゃんと戦うあたりからだ(しゃがんで戦うといいぞ)。麗子をやっつけると、ちょっとしたヴィジュアルシーンがある。
　クラスメートだった麗子を倒さなければならない宿命に涙する優子に感情移入できれば、最後のマルチエンディングまでやる気になるはずだ。……どうも説明のしかたがギクシャクしてしまうなあ。でもこのソフト、とちゅうで積極的に続ける努力なしにはとうてい続かない根性養成ゲームだとボクは思う。ウデに自信のある人はぜひ挑戦してみてくれ。
　ニュータイプマップ形状理論、目で語るビジュアルシーン……と、目先の変わったゲームのやりたい人にはとくにオススメの1本だよ。



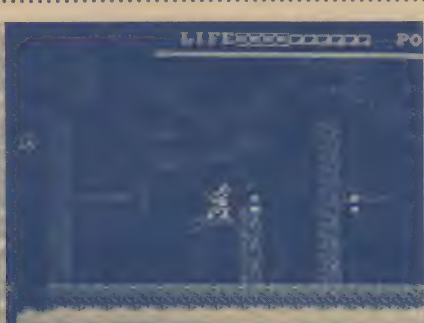
とちゅうでだんだん強い剣が手に入るぞ。これはハイ・ビームセイバー。



廃墟面の大ボス。体を倒しても頭で攻撃してくるぞ。



セーラー服偏愛のオニイさんのようだぞ。



これは森林面。木の上に乗れるからラクチンだぜ！

SWAT



東映動画　ROM
5300円
文／たけじゅん

©OKI HAJIME TOEI ANIMATION

ファミコンゲーム初のシミュレーションゲーム。キミたちにも違和感のない作りになっているから、ぜひ試してみて！

本格的シミュレーション

「SWAT」は今までにない本格的なシミュレーションゲームである。

「SWAT」とは政治的問題で軍隊が出動できないとき、そのかわりに事件を担当する特殊兵器戦術隊である。

そう、君はSWAT隊の隊長として、難事件に挑まなくてはならない。しかし、ゲームの展開は決して指先の器用さを必要としていない。逆に慎重な行動と的確な判断力が要求される頭脳ゲームである。そのため、ゲーム中には数々のチェックを行わなくてはならず、非常に複雑なゲーム進行となるだろう。しかし、わずらわしい操作や難解な問題はすべてコンピュータがやってくれるので、RPGなどをやり慣れている人はマニュアルを見なくてもゲームを始められるだろう。



1歩あるくごとにあたりを調べろ
この辺には誰もいないようだ。



ワナはどこに仕掛けられているかわからない。探索は怠らずに……。

人質を解放せよ

キミが解決しなければならない事件は非常に難解である。〝ピジョンダスト〟と名乗るテロ集団が、A級政治犯収容所に収容されている仲間を釈放させるため、多くの人質を取り、ビルに立てこもっている。キミは100人を超えるテロ集団を掃討し、人質を無事解放しなければならないのだ。

キミは8人の仲間を引き連れてビルに潜入する。しかし、ビル内のどこに犯人や人質がいるのかはまったくわからない。いまわかっているのはビル内の構造だけだ。よって、どこかに敵が仕掛けたワナがあるかもしれない。うかつな行動は禁物だ。もちろん、銃を乱射することだってできない。そんなことをすれば犯人はこちらの存在に気づき、容赦なく人質を殺すだろう。キミは1歩進むたびに、角を曲がるたびに、ドアの前を通過するたびにその状況を把握することが必要になる。

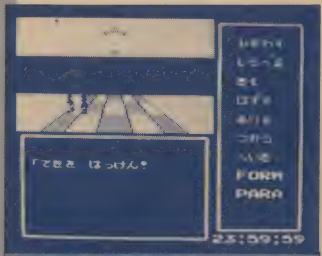


あっ、人質が助けを求めている。早く解放しなければ……。

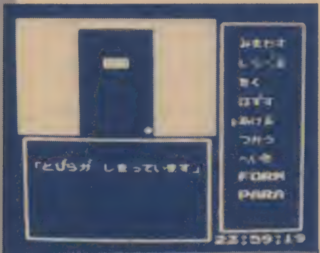
ターンって何？

いままで書いてきたように、このゲームでは1つの行動が非常に重要になっている。そのため1回の行動を1ターンと呼んでいる。1ターン内に行われることは、士気チェック、意志決定、行動、援護射撃である。この中でも重要なものが「行動」である。これは、その場を見回したり、ドアの向こうの物音を聞き分けたり、犯人と交渉したりと、コマンドによっていろいろと選択できるのだ。ここでの判断を誤れば、人質はおろか仲間まで失うことになるだろう。

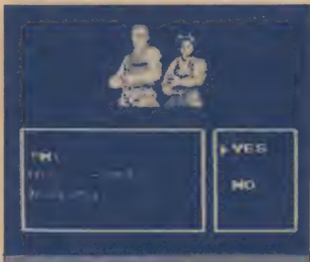
もちろん敵と遭遇したら戦闘を行うのだ。そのさいにも状況に合わせて3種類の銃から選ぶ。白兵戦になったらナイフ、ワイヤを使い分けて戦う。しかし、決して無理な戦い方をしてはいけない。キミは犯人掃討以外に人質救出という重大任務を背負っているのだから。



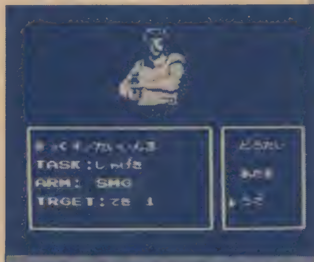
犯人を発見した。この距離なら、消音機つきサブマシンガンが最適だ。



ドアはいきなり開けずに、中の物音を聞き分けてから慎重に……。



狙った獲物は逃がしてはいけない。確実に狙いをつけて倒すんだ。



胴体、頭、腕のどこに狙いをつけるか、こんなことまで決めるのだ。

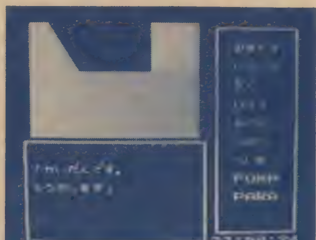
ファミコン初

とにかく、このゲームはファミコン初のジャンルである。よって、かなり理解しにくい部分があると思う。

興味のある方はぜひシミュレーションというものを理解したうえで、もう1度「SWAT」についての記事を読むことを勧める。



つねに仲間のステータスを把握することは隊長としての基本義務。



敵の援軍を阻止するために階段のシャッターは必ず閉めること。



懐かしい、紅麗威甦のドラムス〝桃太郎〟によるテーマソング！

The Newspaper for Beepers No. 07 Edited by 阿木二百

BeePress Externals

デキゴコロ

何だ！ なんだ！ ナンダ！

このヒゲそりあとのようにサッパリとしたビープレスは？ 一月お休みしている間にいったい何が起こったというのだ。……などと言ってはみたものの、デスクトップパブリッシングの世界では何から何まで筆者が手を加えているわけだからして、なんともシラジラシイ。

じつは今回のビープレスは、あの「花子」を使って作られているのだ。

あのと太字で迫られてもどの？と聞き返すしかない君のために説明しておくと、「花子」とはあのPC－9801用ワープロ「一太郎」で有名なジャストシステムが作った図形プロセッサなる謎のソフトである。

最近ではワープロも文字だけではダメで、絵入りの文書が作成できなくてはお話にならない。「一太郎」も以前から絵は取り込むことができたんだけど、その絵の作成を他社のソフトに頼っていたんじゃ男（当然「一太郎」は男）がすたるとばかりに、作られたのがこの「花子」で、ま、早い話が文章に強いグラフィックツールといったところ。

デキゴコロで「花子」を使ってみたものの、使い心地ではやっぱりマッキントッシュにはかなわないなぁ。縦書きは魅力的だけど……。

というわけで、タイトルなんかがいつもと比べてグッとシンプルなのは、「花子」がドットごとの編集には（文字どおり「ドッと」疲れてしまうほど）不向きなせいなんだけど、国産機でもこんなふうにデスクトップパブリッシング的なことができるようになってきたのは、うれしいね。

今月の一本

じつは98よりももっと身近なPC－8801シリーズにもデスクトップパブリッシングの波が近付いていて、原稿を書いている時点ではまだ未発売（この号が店頭にならぶ頃にはひょっとして発売されているかも）なんだけど、特別に紹介しちゃおうというので今月の一本に選んだのは、その名もP1（ピーワン）だ。

このソフトは最近ホラーシミュレーションなる新分野のゲーム「プロデュース」でモヘップ（13）君の「ゴメン、すぐ買うよ！」の評価を得たりしている老舗（しにせ）デービーソフトの製品で、ありがたいことに初代8801から最新の88VAまで全機種対応。そのため、別名をデスクトップ界の「ロレッタの肖像」と呼ばれている……わけない。

何と言っても、文字の入力画面に直接絵が描けてしまうのは、このクラス初ですごい。どのくらいすごいかをスペハリ度（？）で示すと、X68000ほどではないが、セガのマークⅢぐらいのインパクトはある。

それと、一度漢字に変換されてしまった部分でも、再変換することができる。これだってファミコンに3Dシステムを載せるほどのリキを入れなくっちゃ作れませんぜ（ウソだと思ったら、君のまわりにあるポータブルワープロを調べてみんさい）。

とにかく、今はまだ解禁されていないのでP1で作ったビープレスは掲載できないけれど、市販されたら再びのデキゴコロでP1の威力を誌上でお見せできるだろう。それまでの間、とくに初代88ユーザーは首を洗って、じゃない、愛機のホコリを払って待ってなさい。

今月の一台

最近、なじみのマッキントッシュの店へ行くと、アミーガ500を勧められ、困ってしまってバウワウ、いやワンワンワンだったのだが、アミーガ版のファンタビジョン（88VAのアニメフレーマーの元になったアニメーション作成ソフト）がアメリカで開発中らしいというウワサを耳にして以来、このマシンが妙に気になっている。

なにしろデバッグ中のバージョンを見た人の話（ウーム、ウワサなの

ついに来た超難解投稿デスクトップパブリッシング「ZYUHPAH」である。静岡の外山洋一君の作品だが、非常にパーソナルな、まさに個人出版の原点ともいえる内容だ。

ZYUHPAH 1

ZYUH zyuh ZYUh

ZYUHPAH ZYUH zyuh ZyUh No. 1

発刊にあたって

彼等は多分わたしの顔を見るなりこうだ。『それはただの逃避だ。』と、いかにも知ったように自信ありげに言うだろう。事実、現在のわたし達にはそれを否定することは出来ません。しかしそれはあなた方の言葉を認めたわけではなく、あなた方にすべてを理解していただくための手段が今のわたし達には見つからないと言うだけのことなのです。そこのところは誤解のないようにしていただきたい。

わたし達は彼等の言う意味のない旅と無謀な夢を追い続ける無能な放浪者です。そしてわたし達は何かを求めるために旅を続けるのではなく、すべてを捨て去るために放浪を続けるのです。肉が殺がれ、骨が砕け、最後には気体の様に空間を漂う意識になるまで……。

彼等は意味を問い続けます。しかし意味を問うための意味までは分かっていないのです。この世のすべての意味は彼等が今そこに存在している意味だと言うことが。

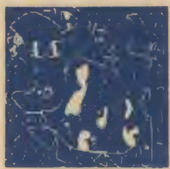
例えば今ここに一人の少年がいて彼は、ナンデモミエル メガネを持っていた。そしてそれで、コノヨノ スベテを見たら、ナンデモミエル メガネで、コノヨノ スベテを見ている自分が見えた。ああ、彼等はこんな事さえ気付いていないのです。

《偏見と固定観念とに蝕まれた大人達の何と醜い姿よ！》

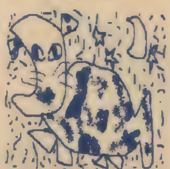
わたしのことを臆病者と罵るがいい、落伍者と笑うがいい、そして善人になりたいのならこの世で一番もっともらしく、それでいて一番無責任な言葉を言えば言い。「生きていればいいことあるさ。」ハハハ、あなたは確かに利口者です。そしてそれ以上に卑怯者です。さらにはそれがこの世の真実です。

さて、そろそろ時間のようです。もうあなた方とお話することはないでしょうし、二度とお会いすることもないでしょう。きっとそれがわたし達にとっても、そしてあなた方にとってもこのうえない最良の策なのですから。

それでは皆さん、テムポ正しく…いや失礼しました。では本当に、さようなら、さようなら、さよおなら。編集長　猫猫中



ー猫中氏ー



ZYUHPAHレーベル

ZYUHPAHレーベル第一回発表作品は近々本格的に活動を開始するのではないかと噂されていたあのCOELACAN-chuの『緑色の研究』に決定した。詩人ZYUHを中心とした（と言っても事実上は一人なのだが…）このバンドは過去に自主制作ソノシート『混沌少女』（現在ではほとんど入手不可。一部ではかなりのプレミアムがついている）の発表と不定期に行われるシークレットギグを除けばほとんど目立った活動はなかった。が、ここにきて突然フルアルバムの発表である。肝心の音の方はというと全編アコースティックで大変シンプルな音作りになっている。そして何よりも驚かされたのは全曲インストであること！前作『混沌少女』ではZYUHの詩人としての面を強調した作り（はっきり言えば曲よりも詞の方が高く評価されていた）だったのに対して、今回はあえて詩人としての立場を捨てての意欲作と言えるのではないだろうか。尚ゲストコーラスとして元変身キリンの歌姫、須山公美子を迎えている。さらに数曲アレンジとしてクレジットされているMasayaとはどうやらPSY・Sの松浦雅也のようである。

NOW PRINTING

新作ソフト紹介

音楽業界における文明開化は、MIDI規格による業界内の統一化であることはいまさら言うまでもないことと思います。そしてそれにより与えた影響は当の音楽業界はもちろんのこと、私達パソコン業界にまで及んでいるのです。現在いくつかのミュージックコンポーザーソフトが数社より発売されていますが、それらはあくまでも純粋にシーケンサーとしての機能を追及したものでしかありませんでした。そこでこのリレーショナル・AI・ミュージックシーケンスソフト『ロバート君』の登場です。このソフトはいわば手書き連合的なノリの物で、現在発売されているコンポーザーソフト（今のところ対応しているソフトはカモンミュージックのRCX-98だけだが、近日中にもダイナウェアのアレリュード対応版を発売予定。）で入力したデータをこのソフトを通すことにより独特のノリを出すというもの。さらにリレーショナルデータベースの思想を受け継いでいるため、dBASEのように自分にあった自分だけのシステムを作り、そしてそれを育て上げていくことが簡単に出来るようになっている。又、すでにある程度まで各々のジャンルの特徴を理解したできあいシステムも発売予定。（パンクスには『シドヴィシャス君』、クラシカルなあなたには『ラヴェル君』、他に『龍一君』など…）尚、希望者には全ソースリストを公開するとのこと。詳しくは、ソフトハウス　ブルーボックス迄。

ぼくのゆめ わたしのゆめ

今回Z-Z-Zを発刊するに当って全国の小、中学校から『ぼくのゆめ、わたしのゆめ』をテーマに作文を募集した。その中から今回は小学校二年生ながら四百字詰め原稿用紙172枚にも及ぶ超大作を送ってきてくれた戸山平吉君の作品をここに発表したいと思う。尚、全文を掲載できないことをお許し願いたい。その変わり現在応募作を一冊にまとめた作品集の発表を予定しております。興味を持たれた方はそちらの方をお待ち頂きたい。

『ぼくのゆめ』

山野小学校二ねん三くみ　戸山平吉

僕の夢は少年柳田国男になることです。国男君の見たものを見て、国男君が感じたのとおなじように感じてみたい。みんなはそれらを夢だといい、すべては幻だと納得しあうけれど…。

この黄ばんだ空間をよく切れるナイフで切り裂いて、その僅かな隙間から覗き見ることのできる嘔吐するほどに蒼い海と、何処までも遠い空。そしてそこで生活する人々の歌う胎児への子守歌。ああ！この世界ではすべての観念は存在しないのです。いや世界という観念も、さらには観念という観念でさえもです。

彼等はかつてわたし達を見てこう言いました。「透明な男の中で黒い四肢を絡ませあって蠢いている時間と、それらに操られお互いに憎しみあうことしか知らない赤い顔の醜い生物」と。

〜途中省略〜

確かなものなど何一つ必要とせず、そこにそうしていることに喜びを感じてそれ以上を望みはしない。けれど決して諦めでなく、そして妥協でもない。理由など必要としない永久の少年達の、夢をも超越した感情がそこにはあるのです。

僕はそこで暮らしたい。感じていたい。探し続けていたい。そうちょうど、少年柳田国男のように…。

絵日記的編集後記

五月二十日　天気　晴

今日も、

♀⟶

HEIKOW

⟵♂

DOKOMADEMO

END IS DEATH

(1)

に見た人がいるというのは、たしかに問題あるな）によると、「ブットブ」ことうけあいの「これがパソコンのアニメーションなの？」の世界であり、「（速いと評判の）アニメフレーマーなど問題外」だそうだ。

アミーガ版ファンタの登場は早くても今年末と見られているが、そうなったら、マシンを手に入れてもよいなと考えている私は、オリジナルのファンタビジョンが出たときにアップルIIを買った前歴の持ち主です。

今月の正解

別にクイズをやっているわけではないが、ぶっつりかまくらぴとこと田中正憲君は、Beep86年3月号63ページで「ロードランナーIIテクニカルマスター」を書いていたことを指摘して「もしあってたら、のっけて下さいと思ったわけだよ〜ん」と両親を悲しませるような文面で手紙を書いてきた。よってここに名前を載せてしまったが、今度からきちんとデスクトップパブリッシング（ポータブルワープロでも可）で送ってくるように。

ビープ版悪魔の辞典　ーCー

【CF　コマーシャルフィルム】

制作費を消費者が負担する短編映画の一種で、新製品開発の主たる目的となっているもの。

したがって製品そのものはどうでもよく、たとえば某缶コーヒーのCFには安田成美とキリン（の人形）が出演しているが、海辺でおいしそうにコーヒーを飲み干す（演技をする）彼女は、飲み口が上に付いていることに気付いていないのである。

また、柔道の山下さんが一所懸命走ってきて出発しようとするバスに飛び乗り、汗をふきふき「どこにいたって道場です」というのも、何の宣伝だったのかはわからないが、朝寝坊をした照れかくしのひと言としては最高のものではないかと思えるのだが、いかがかな。

 ビープレスNo.6の新型機予想はとっても好評だったから、また何か考えておこうっと。

GAME ジョッキー

by ドクトルだみお

ドクトルだみおのゲームジョッキーだ。

今月は、おもしろいゲームが多かったので、もったいないから、プログラムを1回お休みして、ゲーム紹介を中心にやっていこう。

あわせてプロスティックの情報、完結篇もいっしょに紹介しよう!

1 プロスティック

あんまりたくさん手紙がきすぎたんで、全員の紹介はできないんだけれど、プロスティックの歴史(おーげさな!)から始まって、操作性からなにから詳しいレポートにして送ってきてくれた奥成洋輔君、中華料理の尚さん、イラストつきの手紙を送ってくれた大野正樹君、ハガキの裏に広告を貼って送ってくれた関淳志君、そのほかみんなありがとう。

(それはそうと大野君、ダライアスがしたいなんて書いてあるけど、ぼくの友だちにダライアスのチーフプログラマーがいるんだよ。エンディングクレジットのプログラマーで一番最初に出てくる人だよ)

で、みんなの情報を総合すると、



プロスティックとはこういうものだ!

●パーツはすべてゲームセンターのジョイスティックと同じ。

●ファミコン/セガ/MSXの3つで使用できるように、コードがついている(ただしコードは別売)。

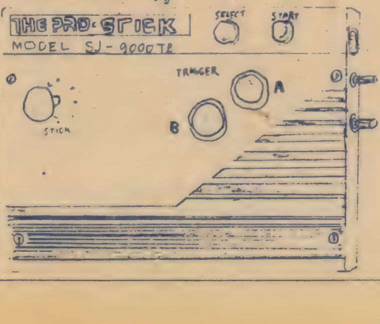
●連射ありとなしの2つのタイプがあり、連射ありは、A/Bボタンそれぞれ独立で連射を制御できる。連射速度は秒間15から40発の間で可変。

さて、かんじんの操作性だが、これが感動的。ゲームセンターのスティックとおなじ部品を使っているだけあって、ほぼ完璧な操作性が得られるとみんな言っている。連射付きのを使った場合には、たとえばファンタジーゾーンなどでは4つのエンジンと7ウエイショットを持っていれば天下無敵。終わる気がしないぐらいだそうだ。

まったくどんな高速シューティングゲームでも恐れるにたらない

PRO-STICK(¥7900)とは、シグマ電子という会社のもので、別売コード(本体だけでは使用不可能。別売のコードが必要
・パソコン用¥1400 ・Fコン用¥1600 ・マーク III 用¥1500—)により3種に接続できる。昨年12月ごろ通信販売を開始し、1月には残り100台、2月には残り30台になり、あっという間に売り切れた。

特長
・別売のコードを変えるだけでパソコン・Fコン・マーク III と3種類のコンピューターに使用できる。
・超高速連射機能は高速ゲームには驚異的な連射が出来る。トリガーA・B別々にON,OFFは勿論、スピード調節もできる。
・すべてゲームセンターと同じパーツを使用しているので操作性、耐久性はバツグン。
・パソコン対応機種名…MSX X1・PC6601等アタリ仕様のコネクタであれば全て使用できる。



私は、セガマーク III に、MSX用、JOYcord super II(ハドソンの)を使っている。こいつは、はっきりいって最高だ!! とくに、ファミコンユーザーにはマークIIIのコントローラはきつい(ななめに動きすぎるし、ボタンがおしにくいっ!!。)しかし、ジョイカードスーパーIIを使えば、ファミコンになれた人でもすぐなじめます。

16連しゃもおてのもの!! (あれ、ハドソンのってこれのことかな?)

しかし、連射機能はきかない(と思った)。でも、お買得だと思う。

ボタン1をOFF ボタン2をONにすれば動きます。

ただし、左右のボタンが入れかわってしまうのであった。

しかし、アレックスなどでは、スーパーマリオなどとジャンプボタンが同じになるのでファミコンユーザーにはとても楽

値段も2980でこれは㊕だと思う。

(ジョイスティックじゃねーな こりゃ)

MSX、X1、PC88 etc にもつかえるし……





し、ロッキーだってドラゴを楽勝でぶっ倒せるというんだな、これが（残念なことにぼくは持っていないのでね）。

いいことずくめのこのスティック、お値段のほうだが、定価7980円（実際はコードなしでは役に立たないので、＋1500円で9480円となる）。このスティックを出しているメーカーはシグマ電子という。スティックが欲しいが持ってはいない君が、問い合わせをできるように住所を載せておこう。

〒673-05
兵庫県三木市志染町広野5丁目
293番地石田ビル1F
シグマ電子

在庫がないことになっているんだそうだが、BEEPにプレゼントとしてくれるぐらいだから、みんなが注文すれば、また生産してくれるかもしれない。聞いてみるのもいいんじゃなかろうか？

2 今月のゲーム

今月（7月〜8月）はゲームの当たり月で、いっぱい出た。が、ここでは、そのなかでもとくにおもしろい何本か（つまりぼくが買ったうちでおもしろかった奴）を取り上げることにしよう。

●アウトラン（セガ）
●ファンタジーゾーンII（セガ）
●ヘクター'87（ハドソン）

で、今回は、なんと、この3本のゲームに迫って行くぞ！

じゃあ、まずアウトランからいってみよう！

アウトラン（セガ）

アーケード版アウトランは、もう説明の必要がないくらいのスーパーゲームだってことはみんな知っているよね（なにせ発表されてから、約1年間もベストヒットの座にとどまっているのだ）。

そしてまた、マークIII版スペースハリアーがセガから登場したとき、きっとマークIIIでアウトランが動くに違いない！　そうでなければ嘘だ！　と思った人もたくさんいただろう。そして今、ついにアウトランが期待どおり、マークIIIで走るようになったわけだ。

さて！　そのできはどうか？　と、本論を始めるその前に、このゲームを知らない人がいるかもしれないから（そんな人、この雑誌の読者にはいないと思うけれど）、ゲーム内容を一応説明しよう。

横にネーチャンを乗せた赤いスーパーカーで、4つのチェックポイントを通過してゴールを目指すというのが、ゲームの目的。で、売り物は、凄いかっこいい3曲のなかからBGMを選べる、強烈にきれいなグラフィック（動く）、5つの違ったゴール、坂のアップダウンといったところだ。

かんたんに言ったけれど、このゲームの魅力は文字じゃあ説明できない。ぜひゲームセンターに行って、一度はやってくれ！　プレイすれば、私はトラックがきらいだ！　上り坂も、急カーブも、木も、風車もきらいだ！　ばっかやろー（ゼーゼー）、なんて言いだすわけがわかるから。



かんじんのゲームのできなんだが、じつはガッチョーンというぐらい、イイ。

しかし、イイ、イイと言ってばかりでも仕方ない。いつものようにアーケード版との違いから迫ってみよう。

●プレイヤーの車が変わった。
●事故を起こしたときに車からキャラクターが投げ出されない（車はすっ飛ぶけれど）。
●大きな地形が出てくるところが少ない（もっとはっきり言えば、石の枠以外には大きなものは動かない）。
●空が動かない、単色（ただし、次のステージに進むと色が変わる）。
●道の両側の風景が単色（ただし、次のステージに進むと色が変わる）。
●敵（?）の車が2種類だけになった（280km／Hで走るソアラ（?）とフォルクスワーゲン（?））。
●坂のアップダウンが、ややぎくしゃくしている。
●サウンドが貧弱。
●道が分かれるときの処理が違う。

などなど、案外あるわけなんだが、最後の2つ、道が分かれるときの処理とサウンドが貧弱なこと以外は、まるで気にならない。

これも、このコーナーで何度も書いてきたことだが、セガは移植がどういうことなのかを凄くよく知っているからだ。しょせんはアーケードのハードとはできが違う。値段も違えば、何もかも違う。それゆえに見かけをそっくりにするのは無理だ。

では、なにを移植するべきなのかといえば、プレイ感覚を移植するべきなのだ。アーケードでプレイするのとおなじ感覚でプレイできることを目標として移植するべきだという、この移植の極意を凄くよく知っている。

このゲームも同じように、やはりもっとも重要な欠かすことができない「走行感覚」に関してはまるで落ちていないところがない。エ

ンジンのパワー／スピードの上がり方とか、ハンドルを切ったときの車の滑り方、向きの変え方などはまさにアーケードそのままだ。それに、道の曲がりや、感覚がやはりアーケードそのままなので、プレイヤーが満足できるわけ。この移植の極意をファミコンでわかっているメーカーが少ないので、ファミコンのアーケードからの移植は悲しい思いをすることがよくあるんだな。

その点、セガはいい！（セガの場合だってソフトメーカーが増えると、悲しい思いをすることが増えるだろうけれどねえ）

そんなわけで、このゲームのお買い得度だがスペースハリアーと同じ99・5だ！ 0・5引いてあるのは、見ていてほんの少しだが、もうちょっとアーケードに近づけられたんじゃないかなっていう雰囲気的なものなんだが、このゲームジョッキーはドクだみの偏見でやっているコーナーだからいいのだ！ しかし、めちゃめちゃおもしろいから、みんな買うように！

まあ、あとは付け足しだが、サウンドに関しては、今年の秋（この号が出ている頃には出ているかもしれない、と期待している）にFM音源ユニットが出るそうだ。ありがたいことに、アウトランは、それに対応しているソフトなので、そう大きな問題はないと思っている（みんなもFM音源ユニット買うんだろう?）。これで、次の期待はじつは……きっと……そのお、アフターバーナーも出るよねえ（いや！ セガだ、きっとできるに違いない！）。

ファンタジーゾーンII（セガ）

これまでのゲームで、パート2ものといえば、メジャーなところでは、スーパーマリオ2（任天堂）、グーニーズ2（コナミ）、ドラゴンクエスト2（エニックス）などなどたくさん出てきたが、映画のパート2と同じで、本当の意味で満足できるものは少なかった。もっとシビアなことを言ってしまえば、パート2もので本当に満足できたのは、グーニーズ2ぐらいのもので、後はどこか気に入らないところとか、うっとうしいところがあるゲームだった。

そんなわけで、このファンタジーゾーンIIも、どうかなという不安と期待のいり混じった変な感じのなかでゲームをスタートしたのだが……。

結論から先に言おう。マルもマル、大マルだ。セガの実力はたいしたもので、違うイメージでゲームを一新してしまった。

ではゲームとして大きく変わったところを挙げて、なにがどう変わったかをはっきりさせてみよう。

①ショップが固定された（代わりに隠れショップがある）。
②マップがワープを使い、広くなった（ワープはむちゃくちゃ単純でマッピングする必要はない。一撃で覚えられる）。
③パーツがめちゃくちゃ増えた（なんとコンティニューまで売っている）。
④親玉が弱い（これは人によって差があるかもしれないけれど、とにかく弱いと思う）。
⑤ロケットエンジンが実用的（疑いもなく必要なパーツとなった）。
⑥後半の面でパワーダウンしてもゲームになる（①、②と関係している）。
⑦エネルギー方式になった（というより弾を2、3発くらっても死なななくなった）。

さて、このうちゲームデザインに極めて重要なのが、③ではなく、①、②なんだ。そのなかでもとくに①だ。これがゲームデザインのすべてを決定している。というのもファンタジーゾーンI（区別がつきにくいので、こう呼ぼう）のショップシステムは、アーケードゲームとしては、正しくても、ホームユースのゲームとしては、とんでもない問題を抱えていた。ファンタジーゾーンをやった君ならわかるだろうけれど、こんなパターンにおちいって、あっさりと、いい匂いになってしまわなかったかな?

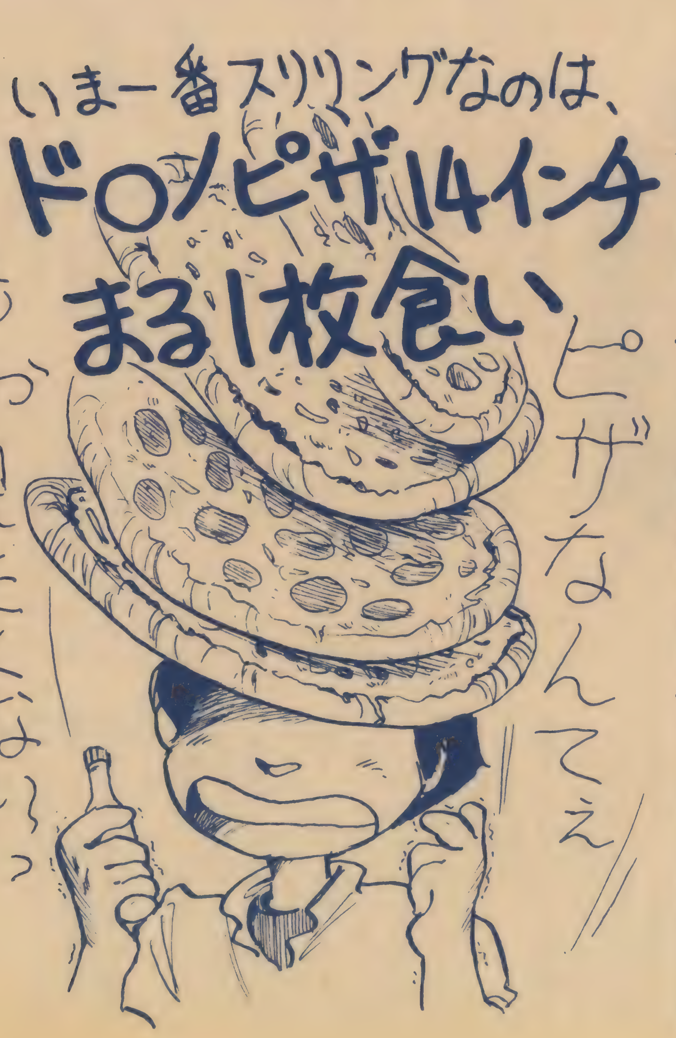
①ショップが来たので、パーツを買った。
②外に出てやられた。
③ショップが来ないので、金があるのに死んでしまった。

このパターンを腕が悪いからダメなんだと言う、○×名人のような人もいるだろうけれど、「あまりに理不尽！」と感じるのが普通のプレイヤーだろう。このパターンがファンタジーゾーンIIのシステムでは存在しない。なにせ、やられたときにはショップに入れば新しいパーツを買えるのだ（ただし、金があれば）。まさに自分の腕しだい、やられても納得がいく。ムカムカしないんだ。

このことは、⑦からもわかる。ファンタジーゾーンIでは、速いスピードでどちらかへ飛んでいると、出合い頭に敵（もしくは弾）と激突して、あの世行きというパターンがあった。これを防いでいるのが、⑦なわけ。だからゲームデザインから見れば、①、②、⑦と比べれば、ほかのものなんて取るにたらない問題だと言うんだな。

と、今書いたことを見てもわかるとおり、ファンタジーゾーンIIは前回の作品を超えた大傑作だ！

ただし一つ残念なのが、やはり前作を初めてゲームセンターで見たときのようなショックはないということだ。これはパート2もの





の宿命だといってしまえばそれまでだけれど、やはり少しさみしい感じがする。しかし、それを差し引いてもこのゲーム、お買い得度は85は超える！ セガファンなら絶対の一作だ。

ヘクター'87（ハドソン）

ヘクター'87をひとことで言うなら、「えっ！ これがハドソン？」と叫ぶびっくりゲームだ。グラフィック、音楽、ゲーム内容、なにをとっても渋い！ ゲームの面構成が縦横交互というところが、サラマンダをなんとなく意識しているのかなとも思うけれど、全体的にはがっちりと決まったシューティングゲームになっている。

このゲーム、一番の特徴は流行のパワーアップというやつがまるでないところだ。言い換えちゃえば、まるで裏技というやつがない（なにせパワーアップがないから、せいぜい自動連射とか、自分の機数を増やすぐらいが関の山だろう）。まさに腕だけが勝負。それも連射だけではダメだ。正確に射撃できること、弾を回避できること、などなど、シューティングゲームに重要な要素がすべてバランスよく入っている。

ゲームバランスもよくて、プレイヤーにとってはうっとうしいだけの、ワープだなんだを使う敵とか、急に後ろから現れてむちゃくちゃな攻撃をしてくる敵はいない。ただただ敵のパターンが難しくなり、攻撃が激しくなるだけだ。しかも、従来のハドソンの色使いが一新され、グラフィックは限りなく渋く、弾も見やすく、弾のスピードも手ごろで、プレイしていて気持ちがいい。

あえて文句を言うとすれば、マイシップのノア号というやつが、いまいちかっこよくないところぐらいだろう（はっきり言えばビッグバイパーのほうがずっとかっこいい）。

音楽に目を転ずれば（耳を？）、従来の音楽とは比較にならないくらい、かっこよく耳障りでなく、単調でない、いい音楽がついている。まさに、老舗ハドソンの面目躍如の一作だ。キャラクターに頼らなくとも、これほどおもしろいゲームが作れることの証明と言える。

では、単なるシューティングかと言われると、確かにそうだとしか答えられないんだが、このゲームは多人数で遊ぶときに、従来のゲームとはひと味違った遊び方ができる。それも、このゲーム、全国キャラバンの指定ゲームで、2分／5分のタイムリミットつきのゲームがついている。これを使って多人数で遊ぶと、じつに熱くなる。それも5分ゲームは最高で、2面消せて、3面めに行けるかどうかの微妙なラインなので、みんなでやると夜が更けるのも忘れて大騒ぎをしてしまうおもしろさだ。

そんなわけで、友達がいる、いないにかかわらず、ぜひおすすめの一本だ。

お買い得度は86だ！

今月のハイライトゲーム

じつはぼくはやたらゲームを買う。それもメジャー・マイナー関係なしで、興味を持ったゲームを買うので、妙なところでおもしろいゲームに当たることがわりとあるんだ。それで（メーカーには悪いけれど）マイナー系統の宣伝もしていないし、売れそうにもないゲームで、やっておもしろかったゲームを取り上げていこうというわけだ。

で、今月がその第一回。取り上げるゲームはタイタニックミステリー（学研）だ。

タイタニックミステリー（学研）

タイタニックミステリーは、もともとは、アメリカのアクティビジョンという会社が作った（たぶんC64＝コモドール64という機械用に作られたのだと思う）ゲームだ。アクションとアドベンチャーゲームの両方の要素をうまくミックスした、といってアクションアドベンチャーではない、いわばA＆Aとでも言うべき新しい分野を開拓したスマッシュヒットゲームだ。その内容を説明しよう。

ゲームの主人公＝君は天才科学者で、人間を500メートルの深さの海にも耐えうるようにする特殊な薬を発明した。ただ、この薬なぜか、女の子にしかきかない。そこで君は女のダイバーを4人雇って会社を作り、その昔、処女航海で氷山に激突して沈んだ豪華客船タイタニック号を引き上げる計画を立てた。そして、その薬を使っているダイバーを潜らせて、タイタニックに巨大な浮袋を仕掛けて、タイタニックを浮上させようとしたのだが……。

こうして始まるこのゲーム、大きく分けて3つの要素からなっている。

①アドベンチャー画面

ゲームの大半をこの画面で過ごす。プレイヤー自身はダイバーといっしょに潜っているロボットの画面を通して、ダイバーに指示を送るという設定になっている。

②スポンサー面

このゲームでは、プレイヤーは会社の社長となる。ここは、そのプレイヤーの会社の資金を調達する場だ。またプレイヤーにたまにアイテムをくれたり、情報をくれたりする科学者がいる。

③記者会見面

記者会見を行うところだ。この記者会見では、情報、その他いろいろ手に入る。ただし記者会見での受け答えが悪いと、スポンサーのくれる金が減る。

これを見てもわかるとおり、プレイヤーの目的は自分の会社をつ

GAMEジョッキー

ぶさないように、適度なスピードでタイタニックの内部を調べ、謎を解くことにある。タイタニックの内部は一応迷路仕立てになっていて、マッピングなしで行くのは少し難しい。

で、かんじんのゲームの内容なんだが、これがもうめちゃくちゃおもしろい！

アドベンチャーゲームなので、あまり内容に触れられないんだが、もう幽霊は出て来るわ、部屋に閉じ込められるわ、地震は起こるわの、驚きの連続だ。あげくの果てに、タイタニックが沈んだのは、じつは氷山のせいじゃないとか、タイタニックが建造された目的がじつは○○○を○○○○○するためだとか、もうあっと驚くシナリオだ。

絶対的な満点の一本！と言いたいところなのだが、残念の究極みたいな話だが、ぼくのディスクだけかもしれないけれど、少なくともぼくのディスクは致命的に動かないところがある。なんと、会社の銀行口座の残高を、0しか表示してくれないんだな、これが。このために、銀行にいくら金が残っているのかわからず、ほとんどすべての謎を解き明かし、エンディングまであと一歩のところで、ゲームが終わってしまったのだあっ。これはくやしい！しかし、きっとこのディスクが不良品なだけだろうから、君たちもぜひ買いたまえ！

今月のゲームジョッキー、絶対のおすすめの一本！あの不良がないなら、100点だ！

4 ゲーム講評

先月号で、今月号でやると大見え切っちゃったけれど、ごめんなさい。あんまり手紙がたくさん来たもので、どれを選んでいいのか迷っているんだ。けれど、「だからゲームに関してなんにも言いません」ではあまりに悪い。そこで、今のところゲーム化しようかなと思っている候補の何人かを、一次選考通過者として、ゲーム内容のかんたんな紹介とともに発表しよう。ジャジャーン！

●藤井一道（新潟県三島郡）

アクションロールプレイ。

ある村の近くを通った旅人が、その村が魔王に脅され、苦境に立っていることを知って、その村を救うべく魔王と戦う。

〈一口批評〉

自分でゼルダの伝説が下敷だと言っているところが偉い。また、ゲーム内容もなかなか考えているね。

●こんな上等な封筒使うんじゃなかったと後悔している人（三次元空間）

ブロックくずしの変形。

何人かでブロックくずしをする。彼の意見では2人から4人。

〈一口批評〉

アイデアはとってもよい。もうひとひねりすれば、凄いいいゲームだ。

ただ残念なことに、このアイデアはアメリカのATARIが、ウォーロードという名前で5年ぐらい前にゲームとして作っているんだな。

しかし、それはともかくこんな長いペンネームつけるなよな！それと住所はまともに書いてくれ。「三次元うんたらくんたら……」ではわけがわからんだろうが！

●GAMEまっくす（京都市）

アクションシミュレーションゲーム

金持ちの家（一応迷路状になっている）に忍び入って、中から宝を盗み出してくる。ただし、入る前に通るコースを決定しておくので、入ってからは速度のコントロールしかできないのだ。

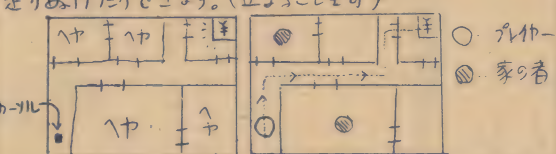
〈一口批評〉

これは凄い！非常におもしろいアイデアだ。まあ、ここではアクションシミュレーションとでも言っておくけれど、ぜひゲーム化してみたい一本だ。

「GAME ジョッキー」のドクだみ様，ぜひ私のゲームのアイデアを見て下さい．（説明不足で恐しゅくですが）

ストーリー：プレイヤーはドロボーです．しかしあまり優秀ではありませんでした．そのドロボーがある町をおとずれると，その町には3人の金もちがすんでいました．そしてその金もちたちはビンボー人たちに悪地悪ばかりしているのでした．そこでドロボーは金もちたちから金をぬすむことを決心したのでした．（イヤー感動的だ）

金もちは3人……つまり町には金もちの家が3家あって，ゲームも3面まであります（別に，できるのなら4人か5人でもいいのだが）まずゲームをはじめると 金もちの3人の内，どの人の家からぬすむかきめます．きめると，その人の家の全体図がうつります．（これには 金のある場所もうつる）．金のある所へいくにはいろいろな道すじがあるので，カーソルをテンキーでうごかしてどういう道をとおるかきめます．だいたいきめたらゲームスタートです．スタートさせると自分のキャラが たった今指定した道をすすんでいきます．ただし今度は家の者がいるのでみつからないようにすすむスピードだけはちょうせいできます．たとえば，あるへやの前を歩いているとへやから人がでてきそうになったとします．そういうときにスピードアップしていっきに走りぬけたりできます。（止まることも可）



●ナンノ（福岡県福岡市）

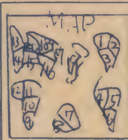
シミュレーションゲーム

一国を治める人間となって、自国を強化しつつ、ほかの国と外交、戦争をしながら世界征服していく。

〈一口批評〉

ストレートなシミュレーションゲーム。わりとがっちり考えられていて、基本的にはおもしろくできている。

○シミュレーション



19. JAPA — 国の番号と国名
名前，[redacted]90 — 自分の名と知力
A, C, D, E, — 話せる言葉

人口 100000
食料 100000
金 10000
忠誠度 90
科学力 90

陸軍 150
海軍 100
空軍 200
商業 500
[redacted]
農業 800
— 画面構成

○人口は，多いと金がたくさんはいる。商業値によって増減する。
○食料は，1命令ごとに減る。農業値が高いとたくさんはいる。
○金は，コマンド1.2.4.6.8に必要
○忠誠度が低いとクーデターが起こる
○科学力が高いと，時々，陸海空の数値が上がる。（例）「対空ミサイル完成，陸軍値50上昇」など
○農業値が高いと自給自足でき，低いと，他の国から輸入しないとできない。
○知力が高いと，いろんな言葉を覚える。
○戦争して勝っても，その国の言葉を知らないと統治できない（忠誠度が減るだけ）
○MAPは，三国志のように色分けする。

（目的）全世界を統一すること．
1命令，2ヶ月
（コマンド）
1. 開発 — 農業が上昇
2. 投資（科学）— 科学力が上昇
（町）— 商業が上昇
（民）— 忠誠度が上昇
3. 学習 — 知力が上昇
4. 訓練（陸軍）— 陸軍値が上昇
（海軍）— 海 〃
（空軍）— 空 〃
5. 食料輸送 — 植民地に食料輸送
6. スパイ — 敵の国の状態をしる。
7. 条約 — 不戦条約を結ぶ。
8. 貿易（輸入）— 金と交換に食料輸入
（輸出）— 食料 〃 金輸入
9. 戦争
●戦争する相手国の番号を入れて，陸・海・空軍の攻撃する順番をきめる。相手との数字を比べて，数の大きいほうが勝ちとし，2つ勝った方が勝ちとする。（例）19国 海50—40空 陸90—100陸 空100—150海 16国 この場合16国の勝ち，

このアイデアが，おもしろいと思ってくれたら是非，プログラム化して下さい。おねがいします。

○戦争の勝負は数字と，この表の有利，不利が関係する。

＼	陸	海	空
陸	＼	不利	有利
海	有	＼	不
空	不	有	＼

5 次回予告

そんなこんなで、今月のゲームジョッキーもおしまいだけれど、来月は、今回のメンバーの中の誰かのアイデアをゲーム化する予定。乞う、ご期待！

それと、まだまだこのゲームアイデアは続けていく予定。どんどんアイデアを送ってくれ！

じゃあまた来月！



続・RPG幻想事典

第10回　メソポタミア・バビロニア神話

文●カーン羅武坂
イラスト●Nikov

世界で初めて〝文明〟を築いたティグリス・ユーフラテス川流域の人々。そこで生まれた思いっきりマイナーな(?)メソポタミア・バビロニアの神々の話を紹介しよう。

じつをいうと、私はナムコのファンだったりする。だからバイト先のゲーセンに「リターン・オブ・イシター」が入ったときは狂喜して、その日は「ゲーム内容把握」と称して、客にやらせなかったこともある。だからどうしたと言われると困るが、今回のメソポタミア・バビロニア神話を調べてて、ちょうど去年の今ごろはそうだったなぁ～というだけの、は・な・し。

というわけで、今回は前回(第8回)の続きみたいな感じでメソポタミア・バビロニア神話を紹介しよう。なかには幻想事典に実際の歴史を載せるのに抵抗を感じる人もいると思う。が、私はその神話を造り出した人々がどういう環境にいたかを知らずに、ただ神々や英雄、モンスターの名前を知っていても、それだけではただの雑学にすぎないと思う。話は少し硬くなるが、読んでおいて損はないはず。

神話の背景

今から6000年以上前、メソポタミアの北にいた農耕民たちが、土地に見切りをつけて南へと移動してきた。そこでまず見つけたのが、大きな2つの川である。今でいうティグリス・ユーフラテス川である。

この辺りの土地は、毎年雨季になると川が氾濫するためとても肥沃だった。ただし川から少し離れると、照りつける太陽のためにひびの入った焦土と、熱と砂を運んでくる風に気温も50度を超すことがしばしばという過酷な条件の場所である。しかし、川のおかげで一年中水鳥や魚が捕れ食糧の心配がないことから、人々はここに住みつきはじめた。彼らこそ、人類最初の〝文明〟をつくることになるウバイド人である。

多少の不便はあっても、食糧が確保できる土地というのは、当時としては最高の条件であったに違いない。ウバイド人の次に来たのは、西からの遊牧民セム族である。彼らのなかには共存を求める者もいれば、ウバイド人を退けようとする者もいたが、なんとか大きな争いもなくひとつ所に2つの異なる民族が住むようになった。そしてさらにB.C.3500年ごろ、メソポタミア文明を確立したシュメール人もやってきた。

人が集まれば、自然グループが生まれる。そのグループの団結力を強めるために作ったみなの寄り所、それが神を祭った神殿へと発展する。もちろん初めは家屋と同じか、より小さいものだったが、グループが村になり、村が町に





なるにしたがって、神の力の強さが見てわかるように、徐徐に大きく立派になっていった。

そしてB.C.3000年ごろには、文化はより発展し、町は城砦都市へと変貌した。都市から川までは道が敷かれ、川岸にはカールと呼ばれる船着き場もあった。都市の中央には、その町の神を祭る神殿ジッグラットと呼ばれる塔が建ち、都市の繁栄と神の力を誇示していた。ちなみに、バビロンにあったジッグラットがとくに有名で、これが"バベルの塔"として聖書にも登場する。

このころになると支配欲、権力欲の強い人間が王となり、メソポタミアの覇権を争い始める。戦いの度に都市の盛衰があり、勝ったほうの祭っている神が強い神とされたので、自ずと神々の力も決められていった。

こうして勝者となった王のなかには、その力量が認められて神々の仲間入りを果たした者もいる。一番有名なのがウルクの王ギルガメッシュだろう。ギルガメッシュについては『RPG幻想事典』(早川浩著・BEEP編)で紹介しているので、そちらを読んでほしい。

さて、この先も紹介したいところだが、ここらになると(B.C.2800〜1900年)シュメール地方はアッシリア、ヒッタイト、バビロニアの3つに分かれてきて、面倒なうえにキリがないので、今回は省略する。

シュメール人の"神"

『RPG幻想事典』では、メソポタミアの神々をシュメール地方とバビロニア地方に分けていたが、どちらかといえ

ばシュメールの神々・神話が、バビロニア人の手によって変形していったというべきだろう。もちろん『幻想事典』が間違っているわけではないが。

メソポタミアの最初の神話はシュメール人が作ったものだが、彼らは神というものを人間などには及びもつかない、遥かに素晴らしいものとしていたので、あえてその物語を残していない。ただ、どんな神がいたとか、神々と人間はどういう関係にあったかの記録は残っている。

それによると、なんとB.C.2500年にはすでに数百の神の名が記されている。これは日本の〝八百万の神〟と同じように、人間の力では及ばないようないろんな現象が、すべて神の力だと信じられていたからだと思われる。

そしてシュメール人の持っている宇宙観とは——1枚の円盤があり、その上に大地があって、それを覆うドーム型の天がある。円盤のまわりは無限の海があり、最初の神はこの海のうねりから生まれた。この神が、のちに人間に関わりの深い神々を生んだ。なかでも天の神アン、大気の神エンリル、水の神エンキ、大地の神ニンフルサグの四柱神が宇宙のあらゆるものを計画し、創造し、自分の子供たちに管理させている……。

このシュメールの神話がヒッタイト人、アッシリア人、——バビロニア人に伝わり、かなりの記録が残された。それは粘土板にくさび型文字で記されていて、数多の都市の遺跡から40万枚以上も発見されているが、解読されたのはまだ半分にも満たないらしい。

とりあえず、シュメールの神々の関係と、シュメールからバビロニア・アッシリアへと移ってどう変わったかをかんたんに説明しよう。

●天神アンはバビロニアではアヌとなまる。バビロニア三元神の1人、ウルク市の守護神で、一般的にはバビロニアの父神の位置にある。

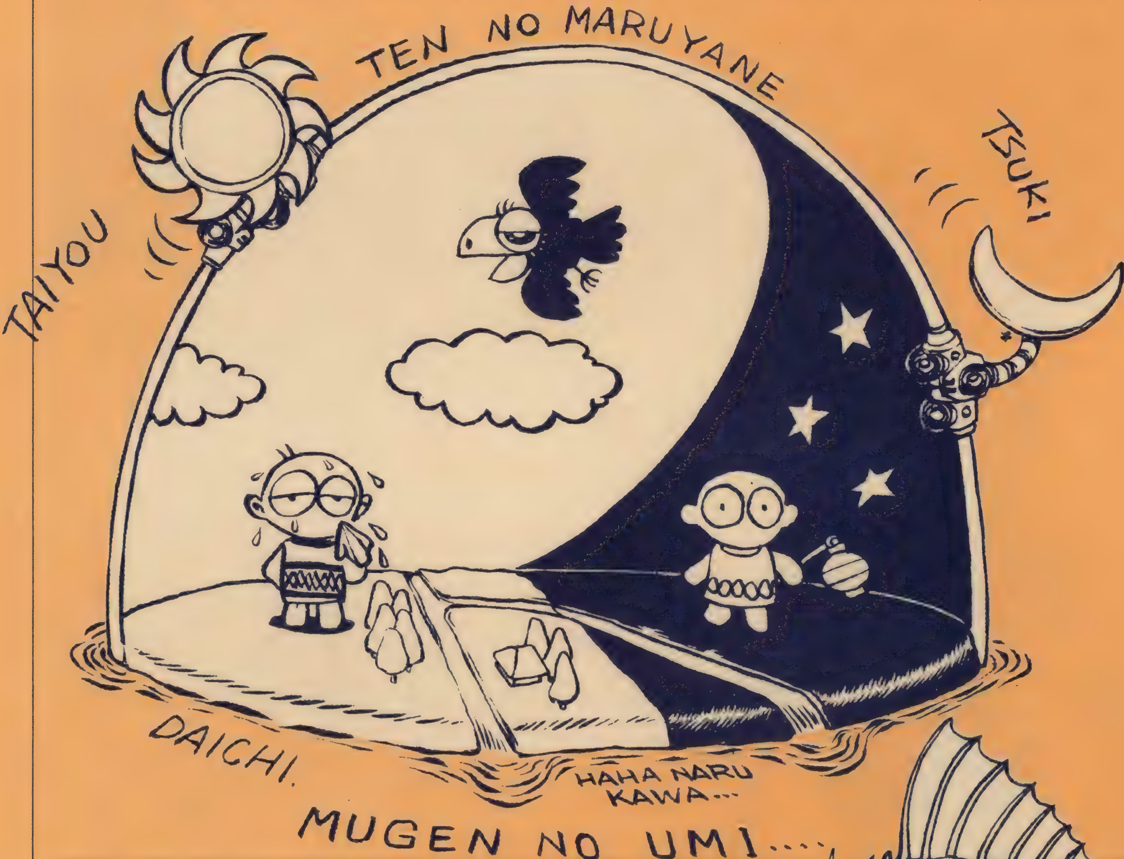
●大気の神エンリルはバビロニアではなぜかベルとなまり、しかもバビロニアのベル・メロダック神と区別するために古ベル神と呼ばれている。ニップル市の主神で暴風と戦いを司り、バビロニア三元神の1人でもある。かなりの実力者で神々のリーダー的存在である。

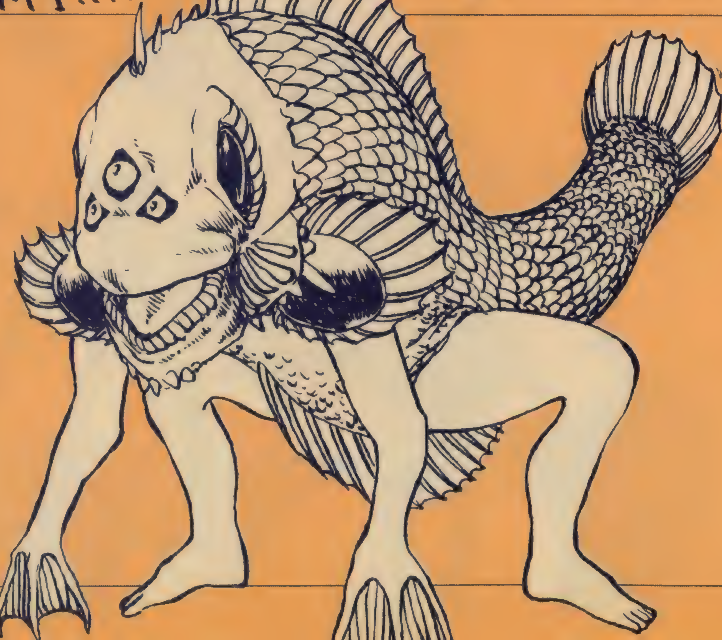
●月の神ナンナルはシンとなまる。崇拝されていたウルク市では、自然を支配する豊穣の神として第1の神の地位にあった。このナンナルの娘に、あとで詳しく紹介するイナンナ(イシュタルまたはイシター)がいる。

●水神エンキはエアと変わり、南メソポタミアの海岸都市エリドゥの主神だった。シュメールでも四柱神で力のある神だが、バビロニアに変わるとティグリス・ユーフラテス川の神として、前にも増して崇拝された。その姿は、人間の足をもった魚だという。

この水神エンキは大洪水説(聖書に伝わるノアの大洪水の元)のとき、ノアに当たるアトラ・ハシースに夢で洪水のことを教えたり、人間に知恵や技術を与えたとされる。

シュメールの神話は少なく、RPGで使えるような話もかなり限られるが、バビロニアに入るとそれが少しは増える。早川浩氏が〝ドルアーガの塔〟にひっかけて『ギルガメッシュ叙事詩』を紹介しているので、私のほうは〝リターン・オブ・イシター〟にひっかけて『イシターの冥府界降り』を紹介したいと思う。ともにメソポタミア神話のなかでは有名で、メソポタミアの本ならたいていどちらか、もしくは両方の話が載っているはずだ。





イシターの冥府界降り

シュメールではイナンナ、バビロニアでイシュタル（イシター）と呼ばれる女神は、病気を治すと同時に、姉の冥府の女王エレシュ・キ・ガル（以下エレシュ）と同じ破壊の女神でもある。また、ギリシャ神話のアフロディテのモデルともいわれるくらいだから、愛と豊穣の神でもある。つまりそれだけ力のある女神で、多くの人々に崇拝されていたことがわかる。

『イシターの冥府界降り』は、シュメールとバビロニア両方に記録が残っている。前半はほぼ同じだがラストのオチがかなり違っている。イシターの性格の扱われ方がじつにおもしろいので両方紹介しよう。

イシターが、なぜ恐ろしい冥府界に降りることになったか？　それはシュメール、バビロニア神話ともに自分の夫、春の太陽神タンムーズ（シュメールではドゥムジ）が死んだあと、どうしても会いたくなったからとなっている。このあたり、さすがに愛の女神である。

イシターは空の女王らしく正装をした。シュガラと呼ばれる王冠、ラピスラズリ（宝石の名）でできた首飾り、宝石をちりばめたイシターの宝である腰帯——自分の気に入った男性を愛に引きずりこむ魔法の腰帯、その他もろもろ……。そして冥府界の門番のところまで降りていった。

イシターは門番に言った。

「門番よ、私が入るのだから門をお開け！　もし私を入れぬと言うならば、私はかんぬきを微塵にし、敷居を壊して通って行くよ！」

脅された困った門番は、冥府界の女王エレシュに連絡した。これを聞いた彼女は、自分もタンムーズを愛していたこともあって腹を立て、妹イシターを困らせようと考えた。

「門番よ、イシターを通しておやり。ただし、冥府界の法に従ってだよ」

こうしてイシターは、冥府界への7つの門を通ることになった。

さて、その冥府界の法だが、それは門を1つ通る度に身につけているものを1つずつ取らなければならないというものだった。ここでシュメールとバビロニアで、多少の違いが出てくる。以下、（）内はバビロニア版ということで話を進める。

イシターは、第1の門では王冠、第2の門では杖（耳輪）、第3ではラピスラズリの首飾り、第4ではペンダント、第5では黄金の腕輪（腰帯）、第6では胸飾り（腕輪・足輪）、そして最後の第7の門では衣服を取られてしまった。冥府界の宮殿に着くと、姉エレシュが7人の冥府の神々を従えて待っていた。イシターは裸体であるにもかかわらず、空の女王として誇らかに前に出た。この態度がますます気にさわったエレシュは、イシターの魂を奪い、妹を宮殿の壁飾りにしてしまった……。

ここまでが前半である。後半は、シュメールではイシターの小間使いニンシュブルがイシターの言いつけどおり、（冥府界へ行く前に、万が一を考えて言っておいた）大神のところへ行って、イシターを助けるように頼んでまわる。バビロニアのほうは、豊穣の神イシターが死んで大地の育成が止まり、神々も大混乱になってしまったのでイシターを助け出す会議をする。シュメール、バビロニアともに、イシターを助けるのはエンキ神（エア神）である。



そして後半、シュメールでは、エンキ神の爪アカからクルガルラとガラトゥルという2人の神官を造り、この2人に〝命の食べ物〟と〝命の水〟を与えて冥府界へ行かせた。もともと病気持ちだったエレシュを治し、褒美としてイシターの死体をもらい、〝命の食べ物〟と〝命の水〟を使ってイシターを復活させた。

ところが、エレシュは冥府界を生きて出るための条件を1つ出した。彼女の身代わりを1人、冥府界によこせというものだった。イシターはその条件をのみ、見張り役の冥府の精霊を連れて冥府界を出た。

イシターは自分の身代わりを誰にするか悩んだ。とりあえず自分にゆかりのある者のところへと行くと、みな彼女の死を悲しんで喪服を着ていたので、その忠誠心を喜んでだれも身代わりには選ばなか

ったが、ただ一人、自分が命を賭けて助け出した夫のドゥムジ（タンムーズ）だけが、彼女の復活を喜んで喪服を着ていなかったのだ。イシターは怒り、結局ドゥムジ（タンムーズ）を身代わりにしてしまった。

一方、バビロニア版では、エア神（エンキ神）が人獅子ナズシュナミルを造り、これに7つの冥府界の門をくぐり抜けられる力などを授けて、イシター救出の命を与えた。

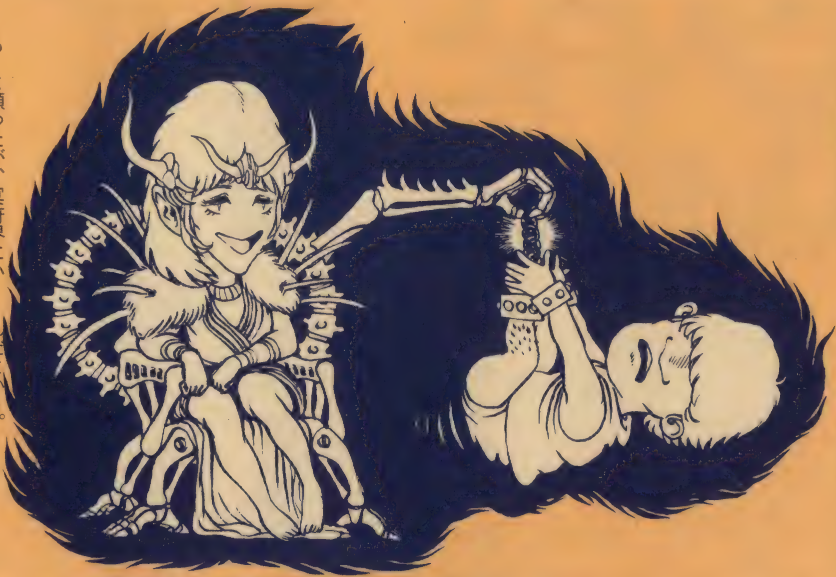
ナズシュナミルがエレシュにイシターを蘇らせて帰すようにと言うと、最初彼女は怒りまくったが上神の命にそむくことはできないので、しぶしぶイシターを〝命の水〟で蘇らせた。が、このときエレシュは、ナズシュナミルに呪いをかけるのを忘れなかった。

イシターは「夫タンムーズも」と願ったが、冥府界にいるタンムーズ自らに

「冥府界に一度落ちた者は、二度と帰れない」

と言われた。彼女はその場に座り込みいつまでも嘆き悲しんだという。

これがシュメール、バビロニア版のあらすじだが、ラストがかなり違うのでイシターの性格の二面性がはっきりとわかると思う。



怪鳥ズーと〈天命の書板〉

さて最後に、メソポタミア神話のなかで唯一アイテムらしいアイテム〈天命の書板〉が登場する『怪鳥ズー』の話を紹介しよう。

〈天命の書板〉とは、これを手に入れれば神々と万物の支配者になれるという究極の宝である。そのため神々のなかでもっとも力のあるエンリル神の神殿エ・クル（聖峰殿）に見張りをつけて守られていた。その見張り役が、巨大な怪鳥ズーである。

毎日見張り続けたズーは、いつしかこれを奪おうと考え始めた。そしてある日、エンリル神が水浴びをしているすきに盗み出すと、遙か遠くへと逃げ隠れてしまった。

事件を知った神々は、誰がズーから〈天命の書板〉を取り返すかで悩み続けた。最初に天候の神アダドが指名されたが、アダドは

「〈天命の書板〉を持った者に、どの神がかなうだろうか。逆らうものはみな粘土にされてしまうだろう」

と、断った。神々は次に、イシターやその息子シャラを指名したが、アダドと同じ理由で断られた。

弱りきった神々が知恵の神エアに、誰を指名したらよいかと尋ねると

「私が交渉しよう」

と、エア神自ら申し出た。

エア神は、ニンギルス神に目標を絞り、まずその母親の女神マハを説得した。マハは自分の息子を誉めるエア神の言葉に喜び、息子にズーを生け捕るよう命じた。このときニンギルスには7つの風の武器と戦車が与えられた。

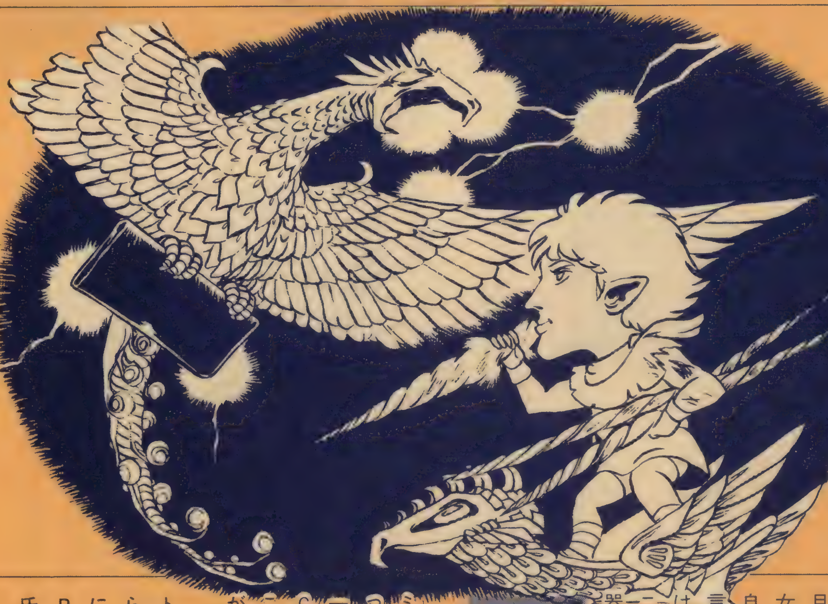
ニンギルスは戦車のおかげでズーを見つけ出し、闘いを挑んだ。これにアダドが雷を使って援護したにもかかわらず、〈天命の書板〉を持つズーには苦戦を強いられ、いったん退却した。

この戦いの様子をニンギルスがエア神に報告すると、エア神は、

「残っている4つの風を一度にズーの翼を狙って放ち、ズーの翼をもいでしまいなさい」

とアドバイスをくれた。そして教えのとおり烈風を放つと、これをまともにくらったズーの翼はもげ、ズーは空から落ちていった……。

さて、ズーを倒した後の話だが、この話が記された粘土板はここから先が砕けていてわからない。が、話のオチとしては、ハッピーエンドと考えていいのでは？



マイナー路線続く!?

人類最初の神話、メソポタミア・バビロニア、いかがだったかな？ 後半はイシター一色の感があるけれど、RPGに使えるような話となるとこれくらいしかないというが実情。

……しかし！ 前回のケルトや我流子氏の中国と、やたらマイナー路線が続いてるのに、今、気づいた。確かにRPGの主要なところは早川浩氏がカバーしてるので、ダブらないようにとの配慮なのだが、次回は南アフリカとかインディアンの神話を調べてくれなんて言われないかと、内心、びくびくしている。

今回のメソポタミアは、考古学関係の資料は多かったが、神話の資料となるとかなり少なく、探すのにひと苦労した。馴染みの下井草の結城書店の店長から個人の蔵書を貸していただけたので、何とか書き上げることができた。誌面を借りて、ここに御礼申し上げます。

第31回

パイナップル通信

SIDECARとAMIGA

文●桃園隆夫



ILLUST　MAMORU YAMAMOTO

IBM-PCに大変身!

AMIGAユーザーの間でウワサの絶えなかった、あの〃SIDECAR(以下SCと略)〃が、やっと市場にお目見えした。当初は昨年の夏、ちょうど1年前にリリースされる予定だった。それが、ハードウェア開発にはつきもののバグ取りに、1年もの期間を費やしてしまったらしいのだ。

「もう、SCは発売されないのではないかな」

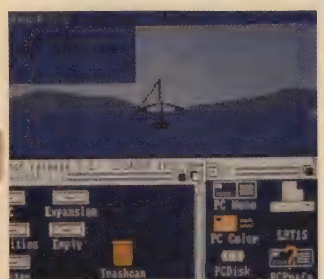
と、あきらめの気分が絶頂に達していたときの突然の発売だったので、僕も実物を見るまでは信じられなかったくらいだ。

このSCとはそもそも何かというと、アミーガをIBMフルコンパチにするためのハードなんだ。アミーガのバススロットに差して使い、その姿が、ちょうどオートバイの横に付けるサイドカーのようになることから、この名前が付いたらしいぞ。

大きさはアミーガ本体とあまり変わらないくらい(かなりデカイ)



▲サイドカーをアミーガに接続したところ。これで最強だ。



▲IBMの「アメリカンチャレンジ」とアミーガの画面が共存している。

だが、IBM-PCが中に入っていると思うと小さく感じてしまうから不思議だ。

スペックをかんたんに書いておこう。CPUは8088(IBM PCXTとコンパチ)、RAM256KB(512KBまで拡張可能)、そして5インチドライブ1基が内蔵されている。

拡張用スロットも3個あり、IBM用に出されているペリフェラルカード(RAMカード、ハードディスクインタフェース等)のほとんどが使えるのだ。さらに、ボディの後部には増設ディスクドライブ用のポートもあって、ここにアミーガの3・5インチエクスターナルドライブを付けると、なんとIBMの720KBフォーマットドライブとして使えてしまう。これはもう、スゴイとしか言いようがない。

また、通常のIBM-PCの場合、カラービデオボードを使用しないとグラフィックが白黒になってしまうが、SCなら白黒、カラーの両モードがディップスイッチの切り替えだけで使用できる。これも便利だ。

まさに最強、SCの実際

それでは、SCを動かしてみよう。まず、アミーガ側から、SCを立ち上げるためのワークベンチ(アミーガのDOS)をブートして、PCと書いてあるアイコンをクリックする。このとき、SCのドライブには、MS-DOSフォーマットのディスケットを入れておく。これでOK。あとは数秒待つだけで、アミーガはIBMに大変身してしまうのだ。

ところが、このIBMのスクリーンをマウスを使って下げてみると、裏のスクリーンではアミーガが動いている! つまりは、アミーガのマルチタスク機能を利用して、スクリーンだけをアミーガと共用しているのだ。CPUとRAM、ROMはそれぞれのものを使っているので、アミーガ用、IBM用のプログラムを同時に走らせても、ちゃんとそれぞれのCPUのクロックスピードで動くのだ。

もちろんあの〃フライトシミュレーター〃や〃エンシェントアートオブウォー〃などの、有名IBM用ゲームのほとんどが動く。だから、アメリカもんゲームが好きな人にとっては、IBM-PCを買うより、アミーガとSCのペアのほうがお得かも?

しかも、最強のビジネスツールであることもまちがいない。〃123〃、〃ワードスター〃などが動くのはもちろん、SC付属のユーティリティープログラムで、IBM、アミーガ間のデータのやりとりができるからね。

ちなみに、いま話題のMACINTOSHⅡもIBMフォーマットのデータを読めるというのがウリだが、これはデータが読めるだけで、プログラムが動くというわけではない。だから、アミーガ+SCのペアは、機能、コストパフォーマンスとも、マシン中ナンバー1といえるだろう。

専用機顔負けのCGアニメ

今度は、オドロキもんのアミーガ用ソフトを紹介しよう。

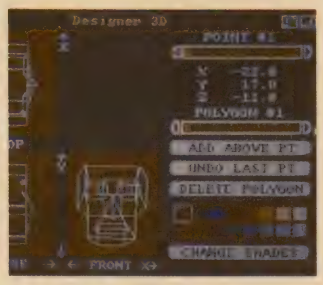
今までも3Dグラフィックツールはたくさんあった。でも、パソコンで作成する3Dグラフィックの処理速度には、どうしても限界があった。だから、TVコマーシャルで使われてるようなCGを作るには、何千万円もするCG専用マシンが必要だったんだ。

ところが、最近AEGIS社からリリースされたばかりの〝VIDEOSCAPE3D（以下VSと略）〟を使えば、ヘタな専用マシンまっ青の、本格的なソリッド（面に色を塗った）3Dアニメーションが作成できてしまうのだ。

3Dのオブジェクト（データ）を作るには、VS中のエディタを使うのだが、これがけっこうかんたん。まず、ワイヤーフレームで作って、各面に色を着けていく。ロボットの顔だったら、グレーのグラデーションなんかが気分だね。



▲完成画面の一例。動きをお見せできないのが残念だ。



▲3方向から見た図面で形を作っていく。これは顔かな？

このエディタには、作成したデータを回転させて色や形をチェックする機能もあるので、完璧なデータが作れるだろう。

そして、そのデータをアニメ化するわけだ。ビデオのタイトルに使う程度の短いアニメーションなら、512KBのメモリがあれば十分だ。

ストーリーを持った本格的なアニメの場合、もっとメモリがほしくなる。といっても、コマ撮りの手法で、かなり凝った作品が小さなメモリでも可能になるんだ。座標を動かしながら、1コマ1コマビデオに録画していけばいい。光源の位置もパラメータをいじるだけで変えられるので、物体を動かしながら影の映る場所を変えることだってかんたんにできてしまう。ちょっとメンドクサそうだけど、TVのCGアニメの大部分はこの方法で撮られているんだぞ。

実際に動いているところをお見せできないのは残念だが、このVSの登場によってパソコン3Dソフトの新時代が訪れたことは、まずまちがいないだろう。

映画よりもデキがイイ!?

では最後に、ゲームソフトの新作を紹介したいと思う。アミーガ用〝KARATE KID2〟だ。

これは、同名の映画（日本ではベストキッド2）をゲーム化したもので、キャラクターの動きがえらくユニークで楽しい。思わず、「ぷっ」と吹き出してしまうシーンが多いんだ。

とくに、2面クリアするごとにあるボーナスゲームが、じつにヒョウキン。なにしろ、映画に出てくるミヤギおじさんがチョップスティック（箸）を使って、画面上を飛び回るハエをつまむなんてのがあるんだ。ジョイスティックを使って箸を開いたり閉じたりするんだが、なかなか宮本武蔵しているぞ（おじさんの鼻にハエが止まったらお手上げ!!）。


▲タイコの音に合わせて氷柱を手刀でまっぷたつにするシーンだ。


▲この場面は、気持ち悪くなるくらいリアルだよ。

他のシーンも見もので、下町の路地風、大阪城風など、面が進むたびに楽しみで、思わずジョイスティックを握る手に力が入ってしまうんだ。

なお、2プレイヤーモード（2人で対戦）でゲームを進めると、ときどきダンスのパートナーよろしく、2人そろってエアロビクスなんて珍妙なこともある。本当にこういうゲームって、明るく友だちの輪を広げていくんだよな。

じゃ、また！







対決画面の背景は、ごらんのとおり、とても多彩だ。キャラクターの動きも、フルアニメのようになめらかだよ。









東京・九段の北の丸公園は蚊の宝庫。光線銃の試用のために行ったところ、開始3分で十数ヵ所刺されちゃった。タバコを必死になって吸って抵抗しても……。もう蚊のなすがままに体をあずけ、チューチューさせた。（らばわく）

●

去年の夏は〝ヴイリー〟狂い。今年は〝ザーチ〟を飲むぞと決意したものの、これがなかなか売ってない。やっと発見し、一口飲んだら感動もん!! しょせんガキにはわかるまい。せいぜいスイカソーダでも飲んどきな!!（頭）

●

最近、編集室内には、たけ××という名前が増えてきた。TAKE、TAKE ON!、たけじゅん。しかし、これはいずれも別人。ちなみに、某ファミ通に載っていた「BEEPのK氏」とは「らばわく」のことなのだ。（TAKE）

●

ストロボ内蔵、標準、望遠2段切り替えのカメラが安く売っていた。思わずよく見ずに買ってしまったが、家で開けてみるとマニュアルのカメラなのに絞りはついてなかったのだ。これじゃピンホールカメラと同じ。（大損のT・S）

●

先月いきなり登場したライターの超越ジイサン（61）は、スゴイ!! 某一流企業を定年退職しBEEPで第2の人生を歩むとかいって、若手ライターの頭を杖で叩くわ、説教するわ、やりたい放題。さすが○○○の祖父。（こんY）

●

北海道は広いっ! 全行程10日間3千キロ余りのツーリングでも、まだまだ何にも見てない感じ。地酒も食べ物も最高だったし、また来年も行きたいなぁ……せめて2週間! あぁ、花咲ガニをもう一度……じゅるっ!!（ふ）

●

本誌で長く連載してきた「パイナップル通信」と、「新版・明解ナム語辞典」が11月に単行本として出版されることになった。ナム語のほうは豪華本で、パイナップルのほうは軽装本形式で出すつもりだ。こちらもよろしく。（K）

次号予告

ニューゲームマシンの予感

家庭用テレビゲームもいよいよ新型機時代に突入しそうな形勢だ。日本電気からはPCEngineが登場したし、某社からはバージョンアップ機が発売されそうなのだ。ゲーム界もいよいよ戦国時代到来! そうなるとBEEPはますますおもしろくなるってわけ。来月は2つのニューマシン特集だ。もちろんソノシート付きなのでおおいに期待してくれ!

来月号は特別定価420円 よろしくね!



11月号は10月8日発売!

月刊Beep 10月号

昭和62年10月1日発行（毎月1日発行）第3巻10号通巻36号
◆発行人　孫　正義
◆編集人　笹口幸男
◆発行元　株式会社日本ソフトバンク
出版事業部 〒102 東京都千代田区九段南2-3-26井関ビル
営業☎03・261・4095　編集☎03・265・5808
本社 〒102 東京都千代田区九段南2-3-14靖国九段南ビル2F
営業部☎03・261・3598　商品部☎03・263・3599
西日本営業部 〒541 大阪市東区南本町2-6明治生命堺本筋町ビル
☎06・264・1471

◆印刷　大日本印刷株式会社

(C)1987 SOFTBANK CORP. 雑誌17659-10
本誌からの無断転載を禁じます。

◆編集長　麻生健司
◆編集
白勢房枝　近藤　裕／新保利昭／武田浩二／石村　治／桑原　修
◆協力スタッフ
我流子／栃俵菊造　佐々木好幸　TAKE ON!　たけじゅん／Dr. KILL／中村龍彦　氷水芋吉　三峰奈緒　雅　YAS／来夢来人
◆校正
関　民子＋グループこじら

★質問・テレフォン★

掲載した記事・プログラムについてのお問い合わせは、下記の時間に下記の電話で受けつけています。なお、ゲームのヒントなどについてはお答えできませんのであしからず。

月曜日〜金曜日の午後4時〜6時

☎ TEL

03・265・5819


SOFT
JUNGLE
Beep
SAWADA '87

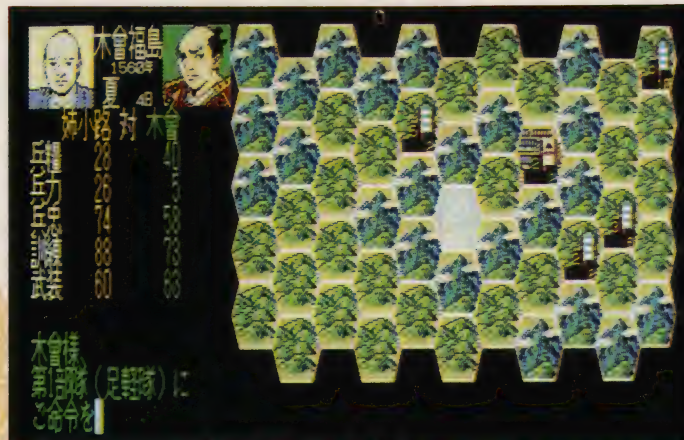
HIT 21

いま、オモシロざかりっ！
いきなり、ウルティマⅣがトップに立った。ロード・ブリティッシュも来日したことだしねっ。



1位 ウルティマⅣ
ポニー

●ロールプレイング
先月は、その気配さえ見せなかったウルティマⅣ。国産機種に移植されるなり突然１位とは驚きにけり。それにしても、ゲーム目的がドラゴンを倒すのでも、お姫様を助けるのでもなく、聖者になること……というところが超越ジイサンだ。



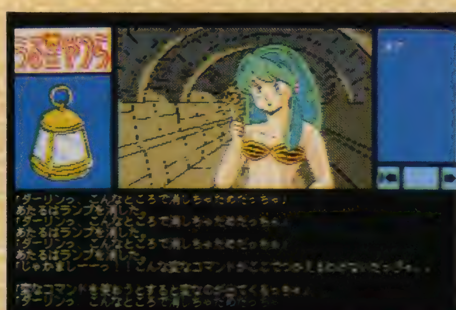
2位 信長の野望・全国版
光栄

●シミュレーション
先々月は４位、先月は３位と１月ごとに順位をあげている信長。なんの飾り気もない正統派シミュレーションの底力を見せつけ実力を誇示して２位。ある条件を満たせば「本能寺の変」が起こり……。



3位 イース
日本ファルコム

●アクションロールプレイング
私もこのゲームを終わらせましたけど、本当にかんたんでした。いやいや、そういう意味じゃなくて、終わらせたという満足感を伴ったかんたんさなのです。



4位 うる星やつら
マイクロキャビン

●アドベンチャー
あいかわらずの人気を誇っている「うる星やつら」。テレビや雑誌では会えなくなってしまったラムちゃんとも、このゲームでは存分にデートすることができる。



5位 メタルギア
コナミ

●アクションロールプレイング
現在のMSX2のゲームの中では最高の実力を持っているこのゲームは、もちろんコナミ。私は個人的に段ボールに入って移動するっていうのが好き。

BEST

注目ソフト

★8位　ドラゴンスレイヤーⅣ（AC＋RP）日本ファルコム――ゲームに登場するポチは、モンスターゆえに敵が攻撃してこないというのがいい。それにしてもとてつもなくマップが広い、ファルコムさんどうにかして……。

★10位　マンハッタン・レクイエム（AD）リバーヒルソフト――ある日、摩天楼で１人の女性が飛び降り自殺をした。こんな時代に自殺はめずらしくはないが、このヤマだけはどうも臭い。この事件、何かが隠されているぜ。



★13位　女神転生（AC＋RP）日本テレネット――設定がやたら難しいんだけど、やってみるとなんてことはない。地下迷宮を歩き回り、敵を倒してレベルアップしていくアクションRPGにほかならないのだ。ファミコンでも出るからそっちもよろしく。

★33位　T.D.F（S）データウエスト――T.D.Fとは、地球防衛軍のこと。特撮ファンがおもわず、ニンマリの本格派だよ。

ランク	傾向	ソフト名（ソフトハウス）	ジャンル	機種	媒体（価格）
1	注目	ウルティマⅣ（ポニー）	RP	PC-98/88SR以降、X1シリーズ、FM-7シリーズ	3.5D（11,800円） 5D（9,800円）
2		信長の野望・全国版（光栄）	S	X1シリーズ、FM-7/77シリーズ、MZ-25、PC-88SR以降/98シリーズ	5D（9,800円）
3		イース（日本ファルコム）	AC RP	PC-88SR以降、X1シリーズ	5D（7,800円）
4		うる星やつら（マイクロキャビン）	AD	PC-98/88SR以降、X1シリーズ	5D（6,800円）
5	注目	メタルギア（コナミ）	AC RP	MSX2	ROM（5,800円）
6		ウィザードリィⅢ（アスキー）	RP	PC-88/98シリーズ、X1シリーズ、FM-7/77シリーズ	3.5/5D（9,800円）
7	注目	大戦略 マップコレクション（システムソフト）	S	PC-98シリーズ PC-88/X1シリーズ兼用版	5D（4,200円） 5D（3,500円）
8	注目	ドラゴンスレイヤーⅣ（日本ファルコム）	AC RP	MSX2	ROM（6,800円）
9	↑	めぞん一刻（マイクロキャビン）	AD	MSX2	ROM（6,800円）
10	注目	マンハッタン・レクイエム（リバーヒルソフト）	AD	PC-88/98シリーズ、FM-7/77シリーズ	3.5/5D（7,800円）
11	↑	サイキック・ウォー（KGDソフト）	AC RP	PC-88SR以降	5D（8,800円）
12	↓	大戦略Ⅱ（システムソフト）	S	PC-98シリーズ	5D（9,800円）
13	注目	女神転生（日本テレネット）	AC RP	PC-98/88SR以降、FM-77AV、X1シリーズ	3.5/5D（7,800円）
14	↓	三国志（光栄）	S	PC-88（SR専用あり）/98シリーズ、X1シリーズ、FM-7/77シリーズ/16β、MSX（2）	ROM（12,800円） D（14,800円）
15	↓	ぎゅわんぶらあ自己中心派（ゲームアーツ）	N	PC-88シリーズ	5D（6,800円）
16		ラプラスの魔（ハミングバードソフト）	RP	PC-88SR以降、FM-7/77シリーズ	5D（7,800円）
17		スーパーレイドック（T&Eソフト）	AC	MSX	ROM（6,800円）
18		ゼビウス（電波新聞社）	AC	X68000	5D（6,800円）
19	↓	ガイアの紋章（NCS）	S	PC-88SR以降	5D（7,800円）
20	注目	ガルフォース（スキャップ・トラスト）	AD	PC-88シリーズ	5D（7,800円）
21		地球防衛軍（アートディンク）	S	PC-98/88SR以降	5D（7,800円）

傾向　↑ 前月から急上昇　↓ 前月から急降下　（注目マーク）今月の注目ソフト

ジャンル　AC アクション　AD アドベンチャー　RP ロールプレイ　S シミュレーション　N ノンセクション

協力店　J&P渋谷店　うつのみや片町店　真光無線　ヤマギワ玉川店　ラオックス新宿店　ソフトクリエイト　ラオックス横浜伊勢佐木町店　パソコンショップ・ハドソン　J&Pメディアランド

Reviver リバイバー

アルシスソフト

勇者の生まれ変わり、それがリバイバー

レイアウト機能付き画面と抜群の操作性がスゴイ!

by 村上和也

機種　PC-88SR以降、X1シリーズ
媒体(価格)　5D(6,800円)

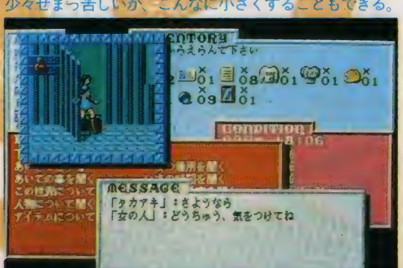
リアルタイムのアドベンチャー

今を去ること3000年前、はるかなる世界ハロウディーンに2つの対立する神があった。天界の主神アーディスと邪神界のサダリアーンである。主人公の目的は、邪神サダリアーンの侵略から自らの国を守ることだ――。

ところで、このリバイバー。一見するとキャラクター成長型のRPGのようにみえるが、レベルや経験値などは使われていないし、戦闘シーンも戦闘の様子を描写した文章と絵を出すことにとどめている、謎解き中心の完璧なアドベンチャーゲームである。



メインウインドーを最大に広げてみたところ。



少々せまっ苦しいが、こんなに小さくすることもできる。



このレイアウトなら、マップを見ながらの移動が可能。

この雰囲気がたまらない!

ハロウディーンには、いくつかの国がある。ゲームは「あっちの国で手に入れたアイテムを持ってこっちの国へ行き、お金に替えて、そっちの国で買い物を……」といったぐあいに、いろいろな国を行き来しながら物語は進んでいく。

国から国への移動は、ラピスタークという空を飛ぶ動物を使う。最初のうちは移動できるところは限られているが、街の人人から情報を聞いていくにしたがって、それも増えていく。

また、時間の概念がしっかりしているのもリバイバーの特徴だ。たとえば、夜になると、パン屋や武器屋は、閉まってしまい、ホテルや酒場などが開きだす。ラピスタークも昼間でなければ他の国に連れていってくれないし、プレイヤーも一日のサイクルを持っていて、夜は眠り、朝になると活動を始める。2、3日も眠らずにいると体調が悪くなる。とても現実的だよね。

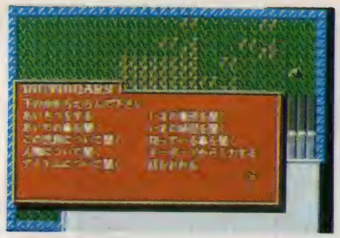


アイドラの街の宿屋の客室。全部で3部屋ある。

リバイバーが、いかに雰囲気作りを大切にしているかが、ゲームの随所から、ひしひしと伝わってくる。たとえば、夜明け、昼間、夕方、夜、深夜などの時間によって画面の色彩が変化すること。また、深夜になると、青プレーン以外の色は、すべて黒になってしまい、周りはまったくの闇に包まれてしまうところは、こころなしか不気味で、誰かに出会ったときなどは、ホッとしたくらいだ。宿屋に泊ま



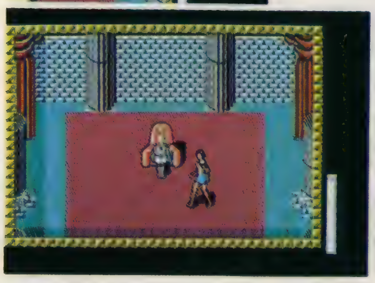
城の中を進んで行くと、１人の女王が。ウーム、何かある!?



会話シーンに入ると、こんなことをたずねられる。

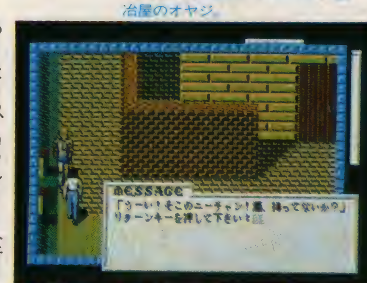


かまどの前に座っているのが、鍛冶屋のオヤジ。



るとしても、カウンターへ行き宿屋の主人のところへ行ってから、宿代を払い（前払いなのだ）部屋の鍵をもらうのである。そして、その鍵をもって部屋の鍵を開け、ドアをバタンと閉める。ただそれだけの手続きなのだが、ベッドに横たわった瞬間、やっと一人になれたという安堵感と冒険の疲れを思わず感じてしまう。やはり、チェックインまでのあのプロセスがあったからこそ味わえる風情なのではないだろうか。

そして、街を歩いていたときのことだ。宝石屋を通り過ぎたあたりで「キーン、キーン」という音を耳にした。最初は編集室のみんなが楽しんでいる「ファミスタ」の音かなっと思っていたら、東に進むにしたがってその音はしだいに大きくなっていくのだ。「こっ、これは、鉄を打つ音、そう鍛冶屋の音だ!!」うーむ、なんとリアルな演出。



主人公にからんでくる酔っぱらい野郎。こいつを追いはらうには？

そう思いながら鍛冶屋に向かっていった。そして、家の中に入ってみると、なんとそこには木箱に腰かけ、赤く焼けた鉄を打っている老人がいるのだ。「キーン、キーン」と金づちを振り下ろしているその姿は、32×16ドット程度のグラフィックなのだが、とても力強い存在感があるのだ。FM音源による効果音と3枚程度のパターンの繰り返しにすぎないのだが、額に汗をかき目を細め、火花を散らしながら一心に鉄を打つその姿は、感動モンである。



ラピスタークに乗るためには、ここで売っているパスが必要。

抜群の操作性

まず、気になるスクロールについて一言。見たところ横16、縦8ドットで流れるが、ほとんどチラつきもなく、斜め移動もOKでとくに問題はない。

画面は、レイアウト機能をもっていて、プレイヤーがメニュー、マップウインドーなどの位置や、大きさ（メインウインドーのみ）を変えることができる。他のゲームが、できあいの建売住宅とすればリバイバーは、自分なりに快適なレイアウトができる注文住宅といったところ。



森の中にこつぜんと現れた人面木。目と口が動くのが不気味。

また、メインウインドーを小さくすれば、それだけスクロールも早くなるので、周りの地形を把握していないところや、化け物のいるところでは、ウインドーを大きくして視野を広くとり、マップが頭に入ったら、ウインドーを小さくしてスクロールを高速にするといった使いかたもできる。

移動以外の行動は、ほとんどウインドーによるコマンド選択方式だから、言葉がわからなくてゲームが進まなくなるようなことはない。キーボードから文章を入力することもできる。もちろんカナ入力でもローマ字入力でも可能だ。

誰かに話しかけるときは、まず「話す」を選択する。すると、カーソルが表示されるので、話したい相手を指してやると、会話モードになる。



ラピスタークの発着所。それぞれの国に２、３カ所ずつある。

会話モードでは、相手の名前、仕事、冒険に関する情報（アイテム、人物、現在位置）などを聞くことができる。例によって同一人物に話しかけても初めて話したときと、2度目、3度目では、「もうこれ以上いわないぞ」とか「この前言ったばかりじゃないか」などと相手の返事や態度が違ってくるぞ。

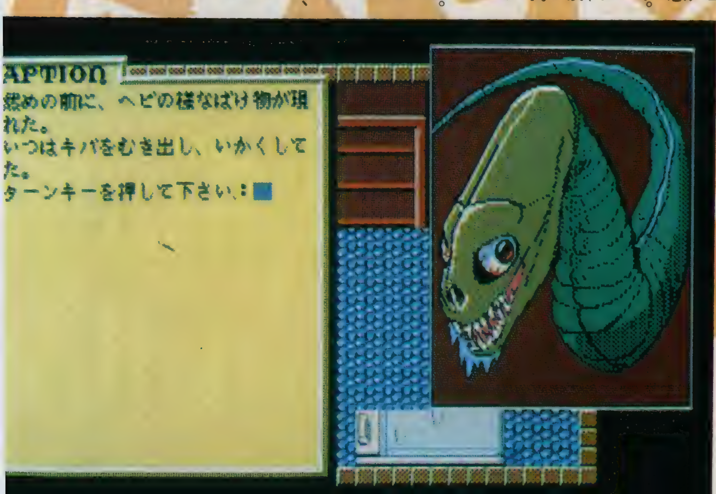
自分のステータスは、体調、空腹度、英雄度、所持金などがあり、それぞれパーセントで表示されている。空腹度が増してくると、パンのマークがウインドーの右側で点滅し始め、体調も危なくなってくると、骸骨マークもいっしょに点滅し始める。

体調がゼロになったらそこでゲームオーバーとなる。しかし、ゲーム中、各所で自動的にセーブされているので、最初からやり直しなんてことは起こらない。

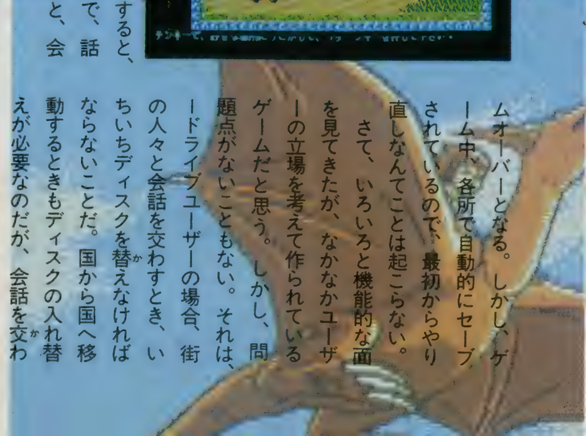
さて、いろいろと機能的な面を見てきたが、なかなかユーザーの立場を考えて作られているゲームだと思う。しかし、問題点がないこともない。それは、1ドライブユーザーの場合、街の人々と会話を交わすとき、いちいちディスクを替えなければならないことだ。国から国へ移動するときもディスクの入れ替えが必要なのだが、会話を交わす回数は、かなり多いのでめんどくさい。

最後に一言。

リバイバーは、とにかく日常性たっぷり、雰囲気たっぷりのゲームだ。ハデな戦闘シーンはないが、ぜひプレイしてもらいたい一本である。



人気のない家には要注意。化け物のすみかになってたりする。





リターン・オブ・イシター

by 三峰奈緒

SPS

女神イシターの力の源を探せ！

あのドルアーガの続編がビデオゲームに忠実に登場――

機種　PC-88SR以降

媒体(価格)　5D(6,800円)

おまちかねのパソコン版だよ

「ドルアーガの塔」といえば、ファミコンをはじめとして、ほとんどの機種のパソコンに移植されているし、ゲームブックやボードゲームも発売されているので、知らない人はいないだろう。今回レビューする「リターン・オブ・イシター」は「ドルアーガの塔」の続編なんだ（えっ、そんなこと知ってるって？　だーからぁ、知らない人もいるかもしれないでしょっ！）。

昨年の6月にビデオゲームとして登場したイシター（長いから略すね）。パスワードによるコンテニュー機能がついていたりして、かなり話題をよんだゲームだった。BEEPでも誌上ゲーム大会をやったし、100円玉をたくさんつぎこんだ人も少なくないんじゃないかな？

そして今、パソコン版が発売されることとなったんだ。

イシターがゲームセンターから消えてしまって最終面までいけなかった人もいるはず。今こそ無念をはらすときだぞ！



前置きが長くなったけれど、続いてストーリーの紹介。

ギルの活躍で悪魔ドルアーガは滅び、石にされていたカイは人間の姿に戻ることができた。しかし、ドルアーガの魔力によって修復されていた塔は再び元の廃墟に戻り、モンスターたちはコントロールを失って、より凶暴化し、塔内をさまよいはじめた。



カイがブルー・クリスタル・ロッドを抜くとゲームスタート!!

いまだ暗黒に閉ざされている世界を救うために、カイとギルは塔から脱出し、女神イシターの力の源であるブルー・クリスタル・ロッドを運びださなければならない――。

前作、ドルアーガの塔が1階から最上階の60階までを昇りつめるゲームだったのに対して、イシターはその反対。最上階からスタートして、塔の外へ出ればいいわけ。ただ、前作よりはるかに内容が濃く、かつ難しくなっている。



カギを拾って扉を開けたところ。ギルといっしょじゃないとだめ。

とっても忠実な移植版

で、パソコン版イシターなんだけど、ビデオゲームを忠実に再現している。よく、移植版をプレイしてみたら、題名だけ同じで中身は別モノ、なんてことがあるけれど、イシターに関してはそんな心配はまったくナシ。データセーブの方法がパスワード制というところまで同じなんだから。でもパスワードって打ち込むのがわりとシンドイんだよなあ……ま、いいか。



ファイヤー・ボールの呪文。バンパイヤとスライムに有効

マップやモンスター、呪文、ルームアイテムなど、すべてオリジナルに忠実だから、ビデオゲームでのノウハウがそのまま使える。昔のBEEPを持っている人はひっぱり出して読んでおくといいよ。

グラフィックのほうも、オリジナルとくらべても少しも見劣りしない仕上がりになっている。スクロールも、波打ったりはせず、滑らかでキレイ。ただ一つだけ残念だったのは移動するカイやギルがひどくチラつくことだ。目に悪いよ、これは。

それに、カイとギルを並べて、いっしょに移動させると、まるで背後霊がついているみたい。市販版では直っているといいけどね。

このゲームは2人同時プレイも可能なアクションRPG。1人でプレイする場合はカイとギルの両方を操作することになる。そう書くとたいへんそうだけれど、慣れればたいしたことないよ。ギルは前作でがんばりすぎたせいか、イシターではっきり言っておまけ的存在なのだ。敵が近寄ってくれば勝手に剣を抜いてくれるし、移動させてやればいいのだ。

このゲームの中心となるのはカイのほう。スクロールも彼女中心。いっしょについてこないギルは画面の外へ消えてしまう。でも、ゲームから消えたわけじゃないから心配しなくていいよ。迷子のギルを拾いにいくのがめんどくさい人にはCall Gという便利な呪文（消費マジックポイント0）もある。



やっとたどり着いたNo.127の部屋ENTRANT HALLだあっ！



合計64種類ある呪文の数々。呪文の性質、効果、消費マジック・ポイントなどそれぞれ違うので、早めにマスターしておくこと。呪文がうまく活用できないようでは、塔の中でのたれ死ぬのがせきの山だぞ。

かわいいカイには呪文がある

カイが敵にやられてしまうとゲームオーバーになる。カイは敵に触ると1発でやられてしまうので注意しよう。そんなかよわいカイだけど、彼女には呪文という強い味方があるんだ。

呪文には攻撃の呪文が13種、防御の呪文が11種、援助の呪文が8種、認識の呪文が9種、治療の呪文が12種、特別な呪文が11種あって、なんと合計64種類。ゲームを終わらせるためには、これらの呪文をうまく使いこなさなくてはならない。

もちろん、最初から64種類全部の呪文が使えるわけじゃないよ。カイとギルはモンスターを倒すことによって経験値を得て、この経験値によってギルはバイタリティが増え、カイは呪文を覚えていくシステムになっている。がんばって2人を成長させよう。

だからといって、モンスターばかり追いかけまわしていてもめんどうなことになる。時間制限があるんだ。時間制限は、一部屋につき120秒。それ以上たつとウィル・オー・ウィスプが現れる。呪文を使用しないかぎり残り時間は表示されないから気をつけること。2分なんて長いようであっという間なんだよね。

呪文を覚えたからといって調子にのって使うと後で泣くことになるぞ。それぞれ消費マジックポイントが決まっていて、使える回数に限りがあるうえ、使うと経験値を減らされてしまう呪文もある。強力な呪文はだいじにとっておこう。

逆にプロテクションの呪文はどんどん活用したほうがいい。扉を抜けると、すぐそばにモンスターがいる、なんて部屋がわりと多いのだ。

攻撃の呪文は、モンスターによって効果があるものとないものがあるのでうまく使いわけることが必要だ。

廃墟となった塔には全部で128の部屋がある。128番目の部屋はMAIN GATE、つまり、ここまでくればゲーム終了というわけだ。

部屋といってもかなり広くて迷路状になっている。扉は対応したカギがなければ開かない。たいていの場合、カギは部屋のどこかに落ちているけれど、カギの落ちていない一方通行の扉も存在する。部屋と部屋のつながりも複雑で迷路状になっているんだ。迷子になって苦しまないためにもマップは作っておいたほうがいいぞ。

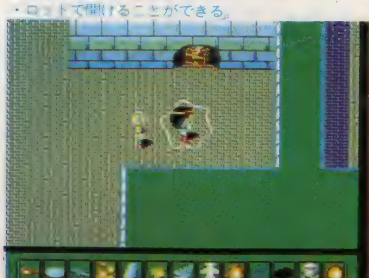
ゲームを終わらせるために128部屋すべてをまわる必要はない。ということは、いろいろなコースが考えられるわけだ。最短コースを探したり、逆に全部の部屋めぐりをしてみるとか、いろいろな遊び方ができるね。コース探し以外にも、キミの成長させたカイと友だちの成長させたギルにペアを組ませてプレイすることも楽しめるぞ。各部屋についている名前の意味を考えてみるのもなかなか楽しめるし、英語の勉強にもなる（といいなあ）。それにしてもこんなに質の高い移植版が出るとは思わなかった。SPSの皆さんに、海よりも深く感謝――。



メタモルフォーズは石に変身して敵から身を守る呪文だ。



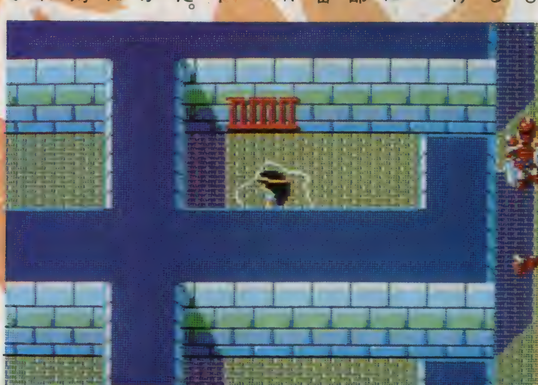
No.41の部屋で見つけた謎のアイテム。カイの下にいるのはローパー。



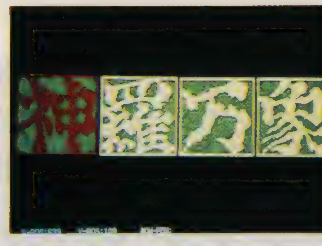
宝箱発見！　ブルー・クリスタル・ロッドで開けることができる。



壁の中に埋まっているブラック・リザードマン。何してるんだろう。



はしごがあったけれど、どうやら使えないみたい。役立たず！



神羅万象

しんらばんしょう

日本テレネット

by たけじゅん

失われた光玉を取り戻せ！

VA専用の純粋アクションゲーム

機種 PC-88VA

媒体(価格) 5D(7,800円)



オープニングビジュアルはビデオゲームのようなグラフィック。

ストーリー

——3009年、人類が戦争という過ちを犯してしまった今、これまで築き上げた科学は消え去り、新たな文明が動き始めていた。そして新たな世界は〝全能なる女神〟によって統治されていた。その女神の名は〝ソラリス〟……。



このビジュアルが意味するものは、はたして何なのか？

ソラリスは神の山と呼ばれる人々の立ち入ることのできない場所に〝光の塔〟という仏舎利塔を築き上げ、そこにひっそりと留まっていた。ソラリスの力の源は〝光玉〟と呼ばれる人の輪廻、神の意識体であった。その力のおかげでソラリスは悪しき暗黒を取り除き100年間、光の統治を続けてきた。

——光の力、それは人の力を永遠のものにする。それを手に入れた者は、神と化す……。これは誰もが信じていた言い伝え。

しかし、人々が暗黒を忘れ去ったとき突然、光は消えた……。これを境に暗黒は蘇り人々を不安に陥れた……。

ソラリス光玉を手に入れるため、ソラリスの命を狙う悪がその姿を現そうとしていた。

その者は〝魔王〟を名のり、地獄の軍団を率いてソラリスを追いつめていた。もはや風前の灯のソラリスは最後の力をふりしぼって、歴史上の各時代から勇者、賢者と呼ばれた男たち5人を呼び寄せた……。



見た目はス◯ハリだが、プレイしてみたらス◯ハリだった。



魔王に追いつめられたソラリスは各時代の勇者、賢者を呼んだ……。

純粋なアクションゲームだよ

いやー、ひさびさのアクションゲームだなぁ。最近は出るものの多くが、RPGだから少々うんざりしてたんだよね。しかし〝神羅万象〟は、PC-88VA専用だからグラフィックもビデオゲームと見間違えてしまうほど美しいアクションゲームだぞ。写真を見てもわかるとおり、こんなきれいなキャラクターがチラつきもなく滑らかに動き回ってしまうんだから、時代も変わったね……。

じゃ、ゲームの説明でもしようか。このゲームには主人公が5人いて、プレイする前にどのキャラクターで戦うかを選択するんだ。ただし、1度選択したらゲームが終わるまで(ゲームオーバーもしくはエンディングを迎えるまで)そのキャラクターで続けなくてはならないんだよね。言い換えれば、1つのゲームを5人の違ったキャラクターで楽しめるってわけ(おいしい作りだよな)。でも、キャラクターが5人選べたってやることが同じじゃ意味がないじゃないか、と文句の言いたい方はちょっと待ってくれ。この5人はそれぞれ個性があって、ある者はスピードが早かったり、ある者はパワーがあったりするので選んだキャラクターによって戦略が変わってくるんだ。



ザコキャラといえども弱々しい姿はしていない。

だから最終目的はソラリスが持っていた光玉を取り返すことなんだけど(やっぱり魔王に追いつめられて風前の灯だったソラリスの持っていた光玉を取り返すんだからソラリスは死んじゃったのかな?)、選んだキャラクターによって、その過程が多少変化するんだ。誰を選んでも同じ展開になるというわけじゃないんだよ。

ピカイチ!! グラフィックス

ところで、どんな感じでゲームが進んでいくんだろうか。ステージは8面あって、3Dシーンと2Dシーンで構成されてるんだ。このうち2Dシーンは2面に1回ずつ入っているんだ。で、3Dシーンはザコ敵と戦った後にボスキャラがいて、2Dシーンはザコ敵なしでやたらでかいボス敵と1対1の壮絶な戦いになる。もちろん各面はすべてVAのグラフィックスを大いに活用したすばらしいデキなので、キミの目を飽きさせることはないだろうね。

2Dシーンのボスキャラは異常にデカイ。迫力もんだね。




この魔王を倒すために５人の男は戦い続けているのである。

５人の男たち

では、プレイヤーが操る５人の男たちについて少し書いてみようか。この男たちは歴史上の各時代から呼び出されたという設定なので名前を知っているキャラもいるんじゃないかな（たとえばアマクサは天草四郎だね）。

こいつらは、さっきも書いたようにそれぞれが個性を持っていて（その点については別表にまとめておこう）、誰を選ぶかによって多少ゲーム展開が変わる。ただし、ゲームシーンそのものが変わるんじゃなくてオープニング、各面終了後、エンディングに入る日本テレネットお得意のビジュアル画面が変化するんだ（今回も美しいグラフィックでアニメーションしちゃうぞ！）。

この他個性によって変化することは、３Ｄシーンで放つ弾がそれぞれ違ったり、耐久力や攻撃力が変わる。また２Ｄシーンでは、たとえば３Ｄシーンで剣士のため攻撃力が弱かったキャラなんかは剣が使えるようになり、個性が生かせ強くなるんだな（３Ｄシーンでは、たとえ剣士でも弾で攻撃しなければならない）。

まぁ、こんなところで５人の男たちの紹介は終わりだね。


たった１人のためにこれだけのパターンを用意しなくてはならない。

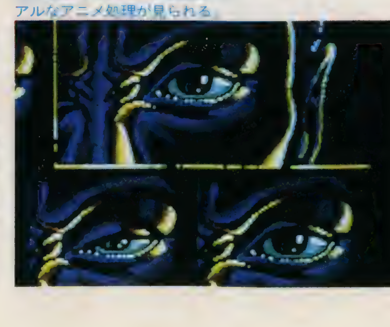
BGMだってスゴイ

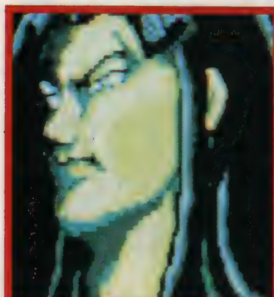
このゲームですごいのはグラフィックスだけじゃないんだぞ。BGMだってしっかり12曲も用意されてんだから。もう、最近ではBGMを10曲くらいは用意しておかないと相手にされないんだよね（ほんとソフトハウスご苦労さん）。

それと、このゲームはほんとうに純粋なアクションゲームだから、どんな謎が隠されているのかな、なんて期待してはいけないんだよ。武器なんかもパワーアップしないから覚悟しておいてね。

まぁ今のゲーム界はRPGが氾濫しすぎてるからこんな純粋なアクションが新鮮に見えてしまうんだよね。そういう点では日本テレネットはこれからのゲーム界の展開を見越しているといえるんだろうね。ただ、PC-88VAがまだ普及しきってないから、なかなか神羅万象にお目にかかれないと思うけど、もしパソコンショップなんかで見たらVAがほしくなるかもしれないよ。


この透明感のあるキャラ作りはテレネットの実力をものがたる。
よくもこんなに不気味なモンスターが作れるもんだ……。

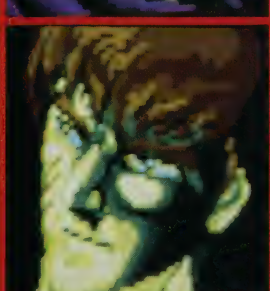

当然ながらビジュアル画面ではリアルなアニメ処理が見られる。


独眼竜斬九丸　２０６０年、荒廃した世界を統一すべく、新撰組を再興した男。沖田総司の血を引き、男の生きざまはサムライと信じる仁義高き男。そして、サイコキネシス（念動力）を操り、妖刀、電光剣をつねに持っている。


アマクサ　江戸時代、一世を風靡した賢者でキリシタン。風のように現れ風のように去っていった。そのため人々から風神の化身と呼ばれていた。カマイタチを自在に操り、スピードにかけてはピカイチの超能力者である。


ビシャモン　古代インド帝釈天、四天王の一人である。須弥山の北面を統一した、仏法守護神であり仏の力を信ずる。精神力はすさまじく、他の超能力をよせつけないほどである。また悪魔、悪霊に対して最強の力を持つ。


マーラー　太古から伝わる黒魔術を広めた男。黒き力を手に入れており、魔道に関して最強である。


ガルシア　１９９９年の第３次世界大戦でドーベル軍を指揮し、数数の栄光をもたらした男。国の正義を信じ、愛する母国のために戦う。その強靭な肉体はすさまじいパワーを発揮する。母国のために光王を手に入れようとしている。

ルクソール

日本テレネット

by たけじゅん

エジプト上空に異変あり――!!

レトロ感覚で迫る、2D・3Dフルスクロールアクション

機種 PC-88SR以降、X1-tuシリーズ、FM-77AV

媒体(価格)3.5/5D (7,800円)

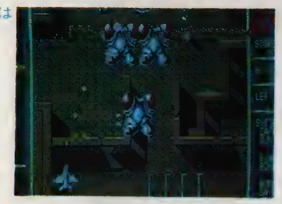


ストーリーだよ

彼の名はフィリップ。夢と冒険心に富んだ若き冒険者である。

彼の父は1冊の本を残して世を去った。そこには、彼が小さい頃から父が話していたエジプト王の遺跡についての話が、彼を誘い込むかのように書かれていた。彼は今、父から聞いた話、いや夢を追って飛び立とうとしている。彼の目的はエジプトにある王の遺跡アブシブル神殿へ向かい、その奥を探検することだ。

はたして、父が話してくれたエジプトの夢は実現するのだろうか…。



これがボスキャ……失礼、これはザコキャラでした。



パワーアップでバリアがついた。なんかイカの頭みたいだな。

3Dシーンもちゃんとある

このゲームを一口に言ってしまえば、これまた純粋なアクションゲームといえるだろう。前のページで紹介した"神羅万象"といい、日本テレネットは相変わらずアクション路線をまっしぐらだね。

とにかく、このゲーム、レトロ感覚なんだ。画面は縦スクロールで自機はMIG21っぽい普通の戦闘機。弾は前方と地上の2種類で要するにゼビウスタイプ。かなり大きな敵キャラが出てくるわりにスピードがそこそこなところは、さすがにプログラムのうまさをうかがわせる。それにしても、こういう単純なゲームほど奥底にあるゲーム心をくすぐられてしまうのはなぜかな……。

地上シーンのボスキャラを倒すと、2面に行……かないんだよね。いきなり画面が3Dになり、ピラミッド内の戦闘になる。一応ピラミッド内は迷路っぽくなっているが、自動的に進路が決定されてしまうから迷うことはない。迷路内での画面スクロールもさすがにいい動きをしているぞ。

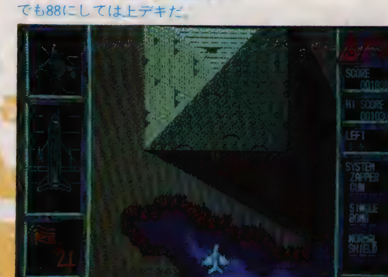
というように、地上面(2D)で1面、ピラミッド内(3D)で1面になり、全部で5面用意されている。君はこの世界で純粋なアクションに浸ればいいのだ。

また、自機はパワーアップするんだ。そのためのアイテムは3種類あって、空中用ミサイル、地上用ミサイル、シールドがそれぞれパワーアップする。これは敵キャラが落としていくカプセルを取るだけでいい。

以上かんたんにプレイできてしまうお手ごろゲームだけに、けっこうハマリそう……。



このビジュアルは一体何なんだ!! でも88にしては上デキだ。



1面はこのピラミッドが最終地点。これから3D画面に切り替わる。



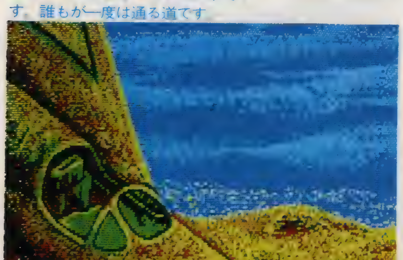
この大ボスはハサミを潰してからでないと倒せないぞぉ。



ピラミッド内でも敵の攻撃はかなり厳しい。スクロールは滑らかだ。

キャラもきれいだぜっ!

グラフィックも得意なテレネット。このゲームでも手を抜くことなく美しいグラフィックを見せてくれる。ボスキャラでなくてもけっこう大きなキャラが出てくるし、ボスキャラは画面の4分の1くらいの大きさで迫ってくるのだ。



そうです、これはバッドエンドです。誰もが一度は通る道です。

MSXの新作だよー!!

by TAKE ON!

今月は、MSXの新作ラッシュ。そこで、このコーナーもドーンと増ページだ! それでもまだ十分な紹介ができないのが残念だけど、とにかく、MSXの新作だよ~!! はじまり、はじまり~!

グラディウス2



コナミ
MSX/MSX2共用
5800円



メタリオンは未完成

先月はチャレンジバージョンの紹介だったけど、この号が出る頃には完成版が出回っているはずだ。先月号と少し重複する点もあるけど、今月は完成バージョンを通して紹介していくぞ。

「グラ2」は、長いストーリーデモからもわかるように、ストーリー性を重視したシューティンゲームだ。もっとも、その「ストーリー性」については、やりこまないとわからないと思うけどね。

ところで、この「ニュービッグバイパー」たる自機メタリオンは、マニュアルにも書いてあるとおり、未完成品なんだ。メタリオンを完全なものにするためには、バイオコンピュータシステムとメタリオンのハイパードライブシステムを連動させなければならない。

でも、このバイオコンピュータシステムは、バクテリアンに寝返ったヴェノムさんがもっていってしまったんだ。今のところ方法は公開できないけれど、とちゅうでこのシステムと連動することによってメタリオンをパワーアップさせることが可能なのだ。

あとのほうのステージでは、このパワーアップをしていないと全然進めないところも出てくるので、がんばって発見してほしい。

まあ、この記事をスミからスミまで読めば、ヒントがつかめるかもしれないけど……。



1面。巨大な砲台が行ったり来たりしてはさんでくるぞ。

ステージ紹介

●ステージ1……巨像惑星

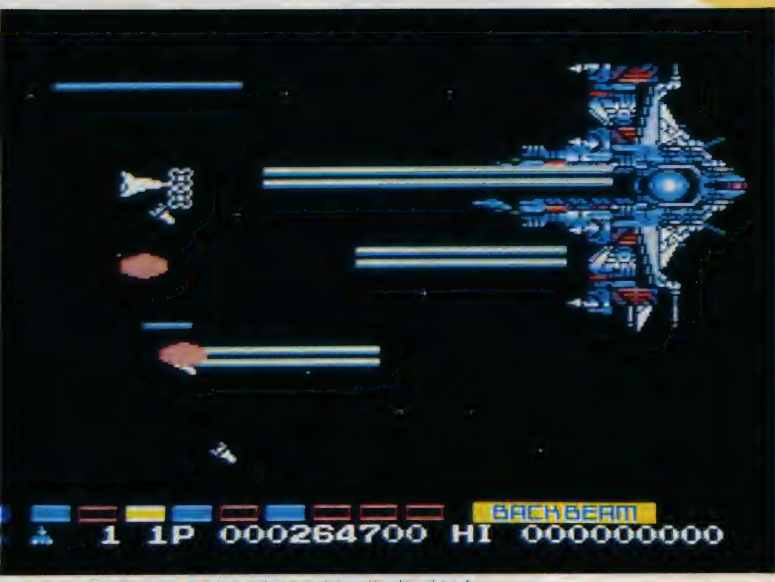
古代リーク人の文明都市をヴェノムが改造したステージ。最初の面なのになかなかむずかしく、先の展開を考えると身震いしてしまいそうだ。

ここで怖いのが、回転移動砲台ソッドだ。顔(?)を振りながら弾を撃ってきて、左右からはさまれてしまうと、もう大変。さらにステージ後半では、こいつが地面から出たり入ったりして取り囲まれてしまうんだぜ!

なんて、大げさなことを書いてしまったけど、死角を見つければどうということはない。ソッドの見えないところ、つまり、真上とか真下にいればだいじょうぶ。だけど、そのまま死角でじっとしていたら、強制スクロ



ニュービッグコア。どついてくるぞ!



これかレーザー♯3たるエクステントレーザーだ。太い！

ールにやられちゃうから、よけるときに後ろから撃たれないように！

そしてどんづまりはパワーアップしたビッグコアだ。こいつの武装はたいしたことないけど、サイ○○ームの「いかり戦艦」みたいに突っ込んでくるぞ。突っ込む瞬間に正面に出て、イッキにやっつけるのがベストだ。

え？ なんでそんなにビッグコアの破壊を急ぐのかだって？ それは今のところヒミツだ。しかしこいつは爆発するまでに時間があるなあ……もしかすると、もしかするよ？

●ステージ2……植物惑星

惑星グラディウスの植物プラントをヴェノムが改造したステージだ。チャレンジバージョンの1面だったとこだね。

上に出ているのはアップレーザーだ。イイでしょ！



前半は巨大植物群との対決だ。こいつは花が開いて有毒胞子(結局タマなんだけど)を出し始めないと攻撃できないのだ。

アップレーザーが使えるようになっていれば、上はアップ、下はミサイルで、というパターンでラクラク突破できる。とちゅうの細胞壁は弾をよける壁になっているので、パワーダウンしているときはむやみに壊さないほうがいいだろう。

後半は、植物の壁が急成長して行く手をさえぎる。こいつの出かたがインケンで手を焼いてしまうのに、そのうえその壁を素通りして、モミジまんじゅうのようなハッパが襲ってくる。上か下への攻撃ができないと壁と上下のハッパでにっちもさっちもいかなくなってしまうぞ！

ちなみにここではエネミースローが出てくるけど、あまり役に立たないから、アイテムに目がくらんでやられないように。

ここのビッグコアは、太いレーザーをビシビシ撃ってくるぞ。6、7発撃つとスキができるので、そこを狙って攻撃しよう。これでもこいつはまだ弱いほうなんだよ。

●ステージ3……古代惑星

「古代」惑星というからにはヤマトが出てくるに違いない。あの「ねじりん棒」のような主砲で撃たれたらひとたまりもないなあ。なんていうのは豪華な大ウソ！ ギリシャのパルテノン神殿のようなステージなのだ。



敵に向かって飛んでいくリフレックスリング。柱も崩せる。

ここの遺跡は屋根がとっても大きくて、メタリオンの行く手をさえぎっている。そういう場所は、柱を攻撃して遺跡をつぶしながら突き進もう。崩れる遺跡の重さ（ドスーン、と落ちるんだ）に重力を感じてしまうステージなのだ。

場所によっては柱に突っ込んで、崩れる屋根の下を強行突破しなければいけなかったりもするので、スリル満点だ。ベクターレーザーを取ってバシバシ進もう。でも、こんなに遺跡を崩しちゃうと先住民族に申し訳が立たないなあ。

ここのビッグコアは2面に出てきたタイプの強化版だ。何度もいうようだけど、早く倒すにこしたことはないぞ！

凶悪な火山。火山弾が弾を撃ってくるんだよね。



●ステージ4……浮遊大陸

ひどい！ 怖い！ むごい！ 超ハマリステージだ。大きな砲台が縦にレーザーを撃ってくるわ、火山が弾を撃ってくるわ、ひっきりなしに前方から石（とってもカタイ）が飛んでくるわ

4面だ。のっけからカタイ隕石が飛んできた。



最後に出てくるヤツはイナズマ攻撃をしてくるぞ……ヒデェ奴。



でも大混乱。それを抜けると、旧タイプのビッグコアが10機（一画面に2つビッグコアが出てくるだけで異様な光景なのに……）、さらにイナズマ攻撃をするイカリビッグコアがひかえているんだ。

　ここは弾をよけて後ろに下がってばかりいてはダメ。ときには思いきり前進して敵をかわす勇気（ただの無鉄砲？）が必要なのだ。そうやって大きく敵をかわすと全滅カプセルが出てきたりして、意外とうまくいくんだな、これが。

●ステージ5……火の惑星

　人工太陽惑星の面なんだけど、サラマンダ的ではなく、前作の逆火山ステージに近い。とちゅうでハマルと、まず、立ち直れないぞ。

　ここの目玉は、完全にメタリオンの行く手をふさいでいる火柱だ。連射で穴を開けて突破しよう。

●ステージ6……生命惑星

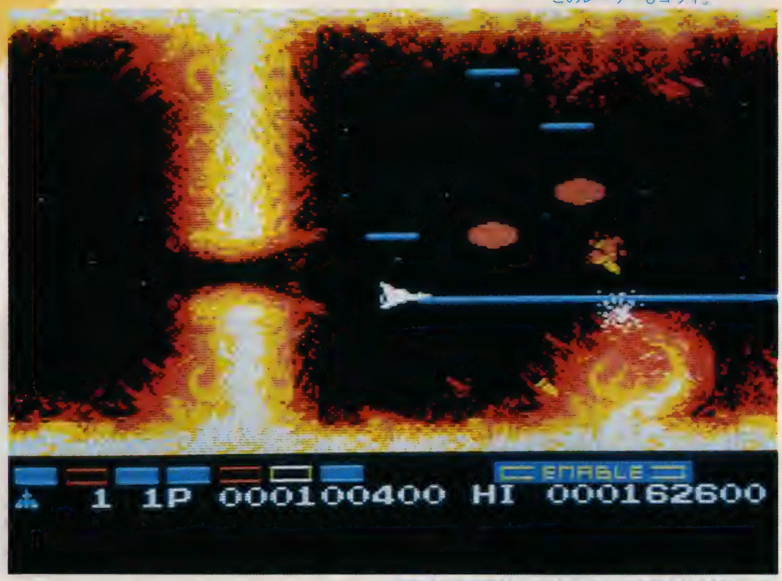
　前作の細胞ステージに対応している。細胞壁に取り囲まれたり、赤血球に襲われたりと、いやらしいステージだが、ドリル（自機で細胞壁が突き破れる）やオプションバリア（オプションが回転してガルディアしてしまう）で切り抜けよう。

●ステージ7……要塞惑星

　さあ、最終決戦だ！　という気持ちで臨もう。レーザー等で道を切り開いていかなければ進めない迷路状になっていて、マップの記憶が不可欠だ。ここのビッグコアは、とっても幅の広いレーザーを掃射するので、あせるぞ！



さらに4面には凶悪なしかけが！このレーザーもコワイ。



5面は火炎地獄だ。ここはハマルと4面よりきびしいぞ。

7面は壁をレーザーで壊していくんだけど、中が迷路なんだ！



これで勝ったと思うなよ

　このステージで「グラ2」は終わらない。じつは、まだ半分行っていないのだ！　確かにスペースプラントは7つ攻略したはずだ。なのになぜ？　この先何が待っているというのだろうか……？　そして、ヴェノムはどこに潜んでいるのか？　まだ半分行っていないというのがヒント。カンのいい人にはわかっちゃうかな。

　というわけで、まだまだ謎がいっぱいのグラディウス2。難度もハンパじゃないので、何度でも挑戦してほしい。だんだん敵の攻撃パターンが見えてくるようになるところが、このゲームの醍醐味だ。次号では徹底研究する予定だよ。弾間をスリ抜けて、キミもチャレンジ！

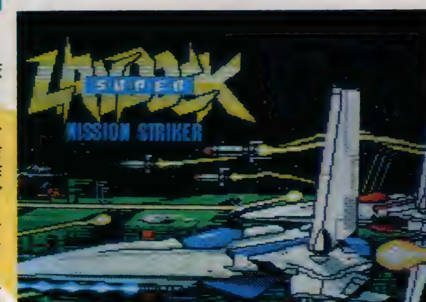
これは6面。細胞プチプチでレーザーがないときびしい面だ。





スーパーレイドック

T＆Eソフト
MSX/MSX２共用
6800円





見よ、このオプションを！ 使いこなすのが大変そうでしょ。

スーパーなレイドック

レイドックっていったら、その昔MSX２の目玉ゲームだったんだけど、あの「１ドットのエクスタシー」がMSX版になって帰ってきた。

その名も「スーパーレイドック・ミッションストライカー」。名前が長くなった分、ゲーム内容も２メガギシギシにつまっているぞ。

ゲームシステム

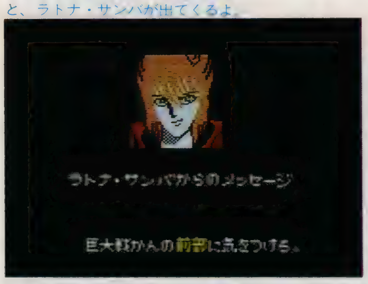
レイドックは、シューティンゲーム（久しぶりに「グ」がない）なのに、レベルという概念が存在する。前作では、レベルを上げるために５つのステージをグルグル回ったんだけど、この「スーパーレイドック」では、全14ステージで終わってしまうので、それまでにどこまでレベルを上げられるかが勝負なのだ。

ステージクリアしてレベルが上がると、前作でもおなじみのオプション武器がついていく。オプションは、１人用で５種類、２人用で10種類（１人用でもオプションが使えるんだよ！）。

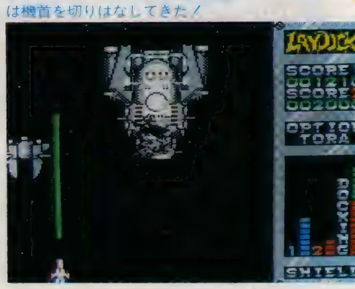
もちろん、前作同様オプションは、合体したときに後ろ側か右側にいるプレイヤーが操作できるんだ。合体するためには、分離してエネルギーを貯めないといけないけどね。でも、そうかんたんにはパワーアップさせてくれないぞ。

たとえばステージ５は地上からの攻撃がきびしいので、できれば自動追尾ミサイルのコンドルがほしいところだけど、命からがらステージ５を抜けたあたりでようやくそのコンドルが手に入るんだ。

そして、次から（パスワードをすると）は、コンティニューコンドル付きでラクラクステージ５を突破して、さらにしんどい次のステージへと進んでいく…という感じで、よっぽどうまい人でないかぎりは、ハマリハマリ進んでいくという、いかにもパソコンらしいノリ(?)を味わえる、歯ごたえ十分のシューティンゲームといえるんじゃないかな。



ディーヴァを２スロットに入れると、ラトナ・サンバが出てくるよ。



ラトナのいうとおり、１面の戦艦は機首を切りはなしてきた！

ステージ案内

それでは、かんたんにステージの攻略法を……といきたいけれど、ものがシューティングなだけに「かんたんな攻略法」なんてものはなかなかあるもんじゃない。というわけで、各ステージをかるく案内しよう。

ステージ１……前回同様、石の散らばる宇宙空間。最後の巨大戦艦アカギが楽しいぞ。

ステージ２……１人用のときは地上のオプションがほしいけど、なくてもだいじょうぶ。最後に出てくるヘビは、あの「ヴリトラ」なんだよ。

ステージ３……高速スクロールシーン。ときどき出てくる石をよけながらヴリトラを倒そう。トラがあると早いぞ。

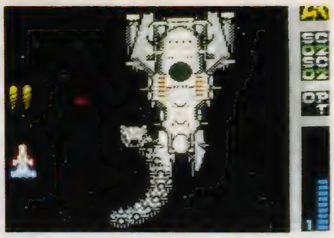
ステージ４……敵の巨大兵器に潜入する戦いだ。地上の攻撃に注意しよう。



ところどころに入るアニメーションが気分をもりあげるぞ。



宇宙空間にある前線基地。敵戦闘機が発進しようとしている。



後半のほうの戦艦はヴリトラを積んでたりする……ヒエーッ！


舞台は宇宙空間から惑星地表へ。ジャングルをぬけると……火山！


アプナイ建物をくぐっていくと、前方からブラックタイプが！

ステージ5……巨大兵器内部には、高圧電流やら戦車やら、仕掛けがいっぱい。どんづまりの中枢部は思い切ったことをしないと……。

ステージ6……高速スクロールシーン。追いかけてくる敵機を撃ち落とそう。ここの戦艦はヴリトラを積んでるぞ！

ステージ7……敵本星上空。海、森、火山と、ちょっと攻撃が激しい。最後の火山は、1人でやるのは大変だぞ。

ステージ8……荒野の割れ目から敵の攻撃が。地上物を効率よくやっつけないとハマル

ステージ9……敵の基地に潜入だ！アニメーションが気分を盛り上げてくれるぞ。オプションを使いこなして戦い抜こう。

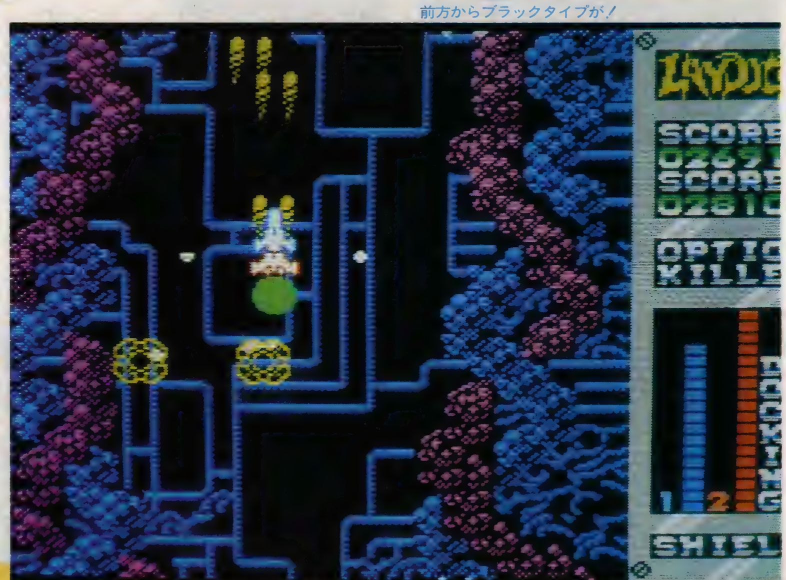
ステージ10……障害物だぜ！建物に当たるといたいぞ。2人用だと大変だよ。

ステージ11……狭い通路を進んでいく。シールドを使いカベを越える事もできるが。

ステージ12、13、14……ここは連続しているので、やられるとステージ11からやり直しだ。激しい攻撃をくぐり抜けると、最後に〇号層圏が待っているぞ。

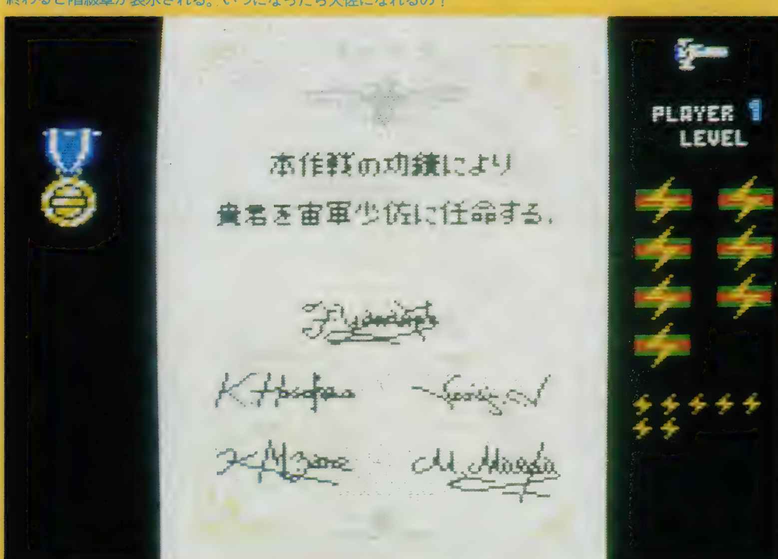
スーパーレイドックオプション表

ブルパップ	2人用では標準の武器。地上攻撃できるが接近して撃つ必要がある
ブルドッグ	2人用では横合体で使用する。コパイロットが誘導できるミサイル。1人用でも可
アルファ	2人用では縦合体で使用する。横6列で撃てるバルカン。1人用でも可
ダブル	2人用では横合体で使用する。ミサイルを左右同時に横向きに撃てる。1人用も可
メリー	縦合体で使用する。16方向に狙い撃てるバルカン砲だ
ファイアー	2人用では横合体で使用する。火の玉で前方の地上物を全滅させられる
トラ	2人用では縦合体で使用する。強力なレーザービーム砲。1人用でも使えるぞ
コンドル	2人用では横合体で使用する。勝手に地上物に当たるけど万能ではない。1人用では縦合体で使用
スペシャル	2人用では縦合体で使用する。空中の敵と敵の弾を消せる。制限あり
スロー	2人用では横合体で使用する。敵の動きが遅くなる強力アイテムだ。制限あり
キラー	2人用では縦合体で使用する。部分的にバリアがはれるぞ



最終面だ。キラーで部分バリアをはっちゃおう。意外と使える。

終わると階級章が表示される。いつになったら大佐になれるの？



おおっ！この触手の動きは……〇号層圏ではナイカ！



タイトーMSXソフトシリーズ第1弾

スクランブルフォーメーション

タイトー
MSX2専用
5800円



ストーリー

あのスクランブルフォーメーションがMSX2で登場！ なんていう当たり前の説明はよして、みんなが忘れかけているストーリーを紹介しちゃおう。

19××年、突如として大都市東京を襲った謎の飛行物体は東京の首都としての機能を停止させてしまった。日本中は大パニック！ このままでは東京が全滅してしまう。

政府は国連にSOSを発した。そして米ソが極秘で共同開発し、日本で最後の調整を終えたばかりのバイプレーンの使用が決まった。

そう、このバイプレーンこそキミが操縦する世界最高の軍事力を結集した戦闘機なのだ。

敵は地上から空中から、あらゆる武器で攻撃してくる。キミは、捕らわれている仲間たちを助けながら、フォーメーションを組んで敵を打ち破り、東京に再び平和をとり戻せ！

国会議事堂の地下深くの格納庫より、今キミは飛び立った——。

というわけで、具体的な紹介にいってみよう。

おなじみのマップだ。ループしているワケだ。



フォーメーションだ！

国会議事堂からバイプレーンが発進するところからゲームスタートだ。バイプレーン本体の装備は地上用の単発のミサイルと空中用の連射ミサイルの2種類で、ジョイスティックAボタンかスペースバーで同時発射することができる。

赤い戦闘機を破壊すると仲間のミニプレーンが出現し、2機以上取るとフォーメーションチェンジが可能になる。GRAPHキーかジョイスティックBボタンでフォーメーションを選択できるぞ。F1は地上・空中同時攻撃できるけど弾の数が少なく、縦に長くなってしまうのでちょっとアブナイ。

F2は空中攻撃のみで、広範囲の敵が攻撃できるけど地上の攻撃ができなくなる。

F3はその逆で地上攻撃のみなんだけど、地上用ミサイルが連続発射できる利点があるぞ。

またミニプレーンは敵に当たると火の球になるので、ABボタンを同時に押してミサイルにしてしまうこともできる。

さらにフォーメーションチェンジの間はミニプレーンは無敵だから、敵の攻撃をきりぬけた

国会議事堂からスタートするっていうのがリアルだ





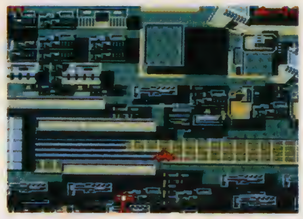
地上の敵にはF3だ。地上ミサイルを撃ちこめっ。

雲の上に出たぞ。まわりこんでくる敵をF2で撃破だ！



ここが赤坂だ。まだまだ先は長いぞ。





ここが新宿？ すると下のゴバン目は線路か。

いときにタイミングよく利用しよう。

ゲームの舞台はとちゅうの雲面をはさんで国会議事堂→赤坂→新宿→代々木→新宿→国会議事堂→銀座→赤坂→代々木……と続くのだ。雲の上には大型戦艦が現れるので、エンジンを地上ミサイルで破壊してあげよう。

やっと出ました巨大戦艦！ エンジンを狙え！



基本的な説明はこんな感じだね。同じマップをぐるぐるまわるので、代々木や銀座までいくのは大変だよ！

大きなクレーター上を飛ぶバイプレーン。何が落ちたんだろう？



背景はキレイだ

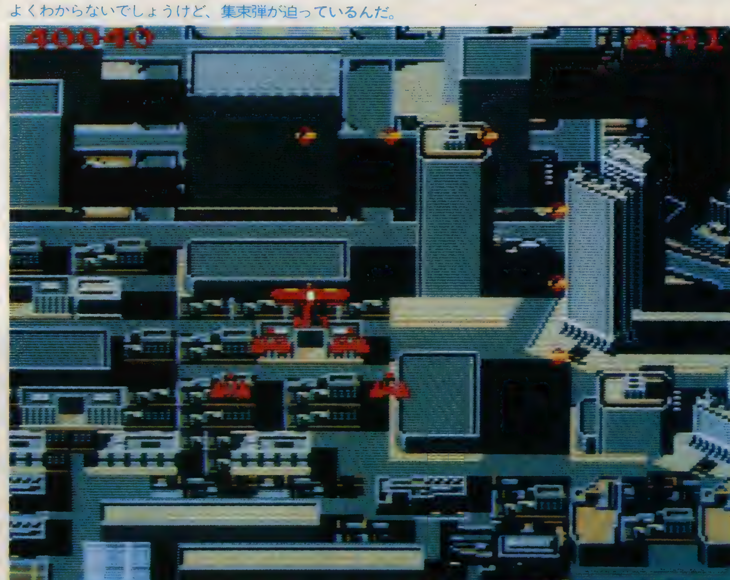
そいでもって、ビデオゲームと比較して、あるいはMSX2ソフトとみてどうかってことだけど、まず第一にいえるのは、**背景がキレイ**ってことだね。これはスクロールも含めてとってもよくできている。さすがタイトーのMSXソフト第1弾！ て感じだ。そのかわり、キャラクターのほうがちょっとなさけないんだよね……。

MSXのソフトって、スクロールが荒くってよく目がいたくなっちゃうんだけど、これの場合は全然逆だ。背景の〝TOKIOグラフィック〟がとってもきれいなだけに、残念でならない。

・・・・・・それを除けばこのMSX2版スクランブルフォーメーション、なかなかの力作だ。ちらつく敵の攻撃をかいくぐって、代々木、銀座(ディズニーランドはナシ)を目指してがんばろう。

タイトーのゲームのMSX版の移植は、今まで主としてニデコがやっていたけど、いよいよ本家タイトーからMSXソフト発進！ MSXオリジナルも出す予定だから、期待しよう！

よくわからないでしょうけど、集束弾が迫っているんだ。



この船はなんだろう？ 代々木競技場なのか、へえ〜(大ボケ)



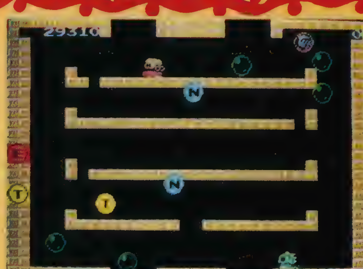
第2弾はバブルボブル！



スクランブルフォーメーションに続いてタイトーのMSXソフト第2弾はあのバブルボブルだ！

スクランブルフォーメーションもそうだけど、バブルボブルもビデオゲームで大人気だっただけに、〝期待度と満足度が反比例する〟んじゃないかと心配してる人も多いのではないかな？

タイトーで開発中のバブルボブルの画面を見るまでは、たぶん移植はムリだろうから多少設定が変わって出るんじゃないかな〜、とボクも思っていただけに、ちょっとビックリしてしまったぞ。

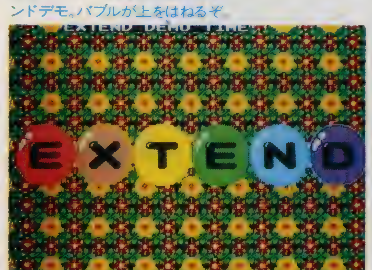


この写真じゃすくないけど、もっとブブブブブッとあわが出るよ。

まず最初にいいたいのはアワの出かたがいい！ シパパパッ(もしかしたら不適当な擬音かな)と出て、つっつくと〝POＮ！〟(ちゃんと字が出るんだ)と割れるんだよ。当然かぶりつき等のワザもつかえちゃうワケだ。

それからあの数えきれないアイテムも再現されるという話だからマニアも大喜び！ もちろんエクステンドもあるぞ。ボクもやってみたけど、ちゃんとお花畑が出てきて1UPしたぜ！

出ました！ うれしいエクステンドデモ。バブルが上をはねるぞ



ここまでやると、やはり気になるのはスーパーバブルボブルとその他のかくし操作だろう(スーパーができなくて何が移植版だ！ という読者も多い？)。そのへんも心配ないぞ。ちゃんと(あらあら、ちゃんとを3回も使っちゃった)スーパーバブルもできるから、自分ちで真のエンディングが見られるってワケだ！ くわしくは、来月号をお楽しみに。

フェアリーランドストーリー



HOT・B
MSX/MSX2共用
5900円

ワクワクのフェアリーランド

スクランブルフォーメーション、バブルボブル、さらにフェアリーランドストーリーまでがMSXに移植されるということで、タイトーファンにはうれしいかぎりだろう。このシアワセ者！

ところがこのフェアリーランドは、タイトーではなくHOT・BのGA夢（ガム）レーベルで発売されるんだ。こんなふうに書くと心配しちゃう人もいるかもしれないけど、これもなかなかのスグレモノだ。それにMSXーというのも（MSXーユーザーには）ウレシイね。



敵を落としてつぶしちゃえ！



ストーリー

人間の想像力によって生まれた国——それがフェアリーランドだ。人々は平和に楽しくくら・していたのだが、ある日、ドラゴリスクとその部下の魔物たちによって、フェアリーランドは占領（せんりょう）されてしまったのだ。

国王の一人娘トレミーは、ドラゴリスクからフェアリーランドを取り戻（もど）すために一人立ちあがったのだが、武器は敵をお菓子に変えてしまう魔法の杖（つえ）しか持っていない。はたしてトレミーはドラゴリスクを倒すことができるのだろうか。



風船に入っちゃった。リーイ！とかいって、やられちゃった

長持ちするぞ

フェアリーランドストーリーは、面構成を見てもわかるように、バブルボブルのご先祖（せんぞ）みたいなゲームだ。かんたんにいっちゃえばパズル的な要素を含（ふく）んだアクションゲームなんだよ。

マイキャラ、トレミーの攻撃方法は敵をお菓子に変える杖だけなんだけど、お菓子になった敵を下に落としてつぶしてしまうことができるんだ。3匹以上まとめてつぶすと高得点のコインが出てくるけど、あまりハイスコアをねらっているとお菓子になった敵がもとにもどってしまうので気をつけよう。めんどうな人は魔法の連射で消してしまうこともできる。

また、とちゅうで出現するいろいろなアイテムがトレミーを助けてくれるぞ。これはトレミーの歩いた距離とかコインを取った数や、お菓子を押している時間に関係しているので一生けんめい動きまわるのがいいらしい。



太陽が出ると→

ウォームも出るぞ　それからオリジナルキャラも出てくる予定



オリジナルに忠実に移植されているけど、もしかしたら新作の面も入ってるかもしれない。動きはビデオゲーム版そのままなので、ゲーセンではまった人にも楽しめちゃう。ものがMSXーなので、敵の表情がよくわからない（とくにまとまってしまうと敵の動きを読むのがムズいんだ）のがちょっと困っちゃうぐらいで、〃けっこうやるじゃん〃という出来になっているぞ。



みんなお菓子になっちゃうんだ



ちゃんとラウンドクリア・デモもあるよ！

ラビリンス

パック・イン・ビデオ
MSX2専用
6800円



うるさい！しつこい！

ジョージ・ルーカスのSFファンタジー映画だったラビリンスが、MSX2でアドベンチャーゲームになった。ファミコン版（トクマ）は白子のりの景品だったっけ……そんなことはどーでもいいか。

ふとしたことから魔王ジャレスの住む迷宮に迷いこんだ主人公サラが、13時間以内に迷宮を抜け出すというのがストーリーなんだけど、ファミコンとは全然別物の内容になっている。


ウオオーッ！ これが動くのか？ と思う人は少ないはず……

基本的には横スクロールの地下道みたいな迷宮を、ゴブリン等の敵キャラを避けながら、アイテムや情報を得ながら謎を解き明かしていくというゲーム進行だ。

コマンドの選択は、キャラクターを目的の位置までもってきてから決定する。つまりキャラクターがアドベンチャーゲームのカーソルになったような感じだ。この操作が慣れるまでちょっとめんどうくさいんだ。オマケにはまってしまって何度も同じコマンドをいれていると「うるさい！」とか「しつこい！」とかいわれてしまうぞ（これってアメリカ人のセンスだな。オリジナルをそのまま訳したって感じ）。しかも13時間と制限時間がついているのでけっこう大変だぞ。



ドアを開けて迷宮を突破しよう。グラフィックがきれいだ

ところで、このソフトは松下のA1シンセに対応しているので、持ってる人はウツクシイBGMでプレイできちゃうぞ。

でもぼくとしては、やはりオープニングのデビッド・ボウイを動かしてほしかったなあ……。


最初の難関（？）よくみると壁に何か書いてあるなあ。

二連星

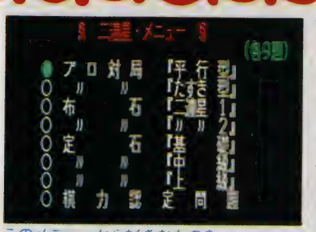
マイティ・マイコン・システム
MSX2専用(ディスク)

実用的な囲碁ソフトだ

二連星といっても、″ジェットストリームアタック″のことではない！ これは囲碁のソフトなんだ。でもこれは人工知能とモッタリモッタリ勝負をするありがちなやつとはワケがちがうんだ。

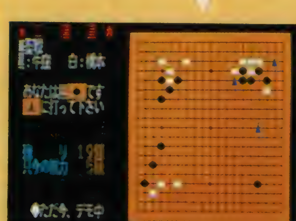
″決まったやり方″のことを、よく定石っていうよね。これはもともと囲碁の世界から出てきた言葉なんだ。つまり、囲碁の序盤戦では、決まった石の置き方（定石）を記憶していることが重要ってワケ。

これはそういう定石を覚えるためのソフトなんだ。


このメニューから好きなものを選ぼう

定石を覚えるモードでは、まずコンピュータが定石のデモを行い、その後時間を切ってプレイヤーが定石を再現するわけだ（もちろんまちがったらブザーが鳴るぞ）。これを白側黒側でくり返して定石を覚えるという寸法だ。

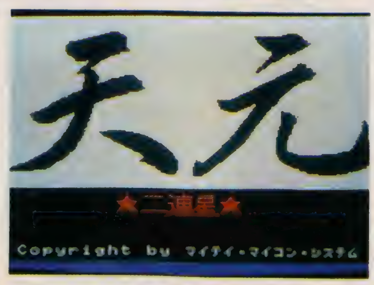
それからプロ同士の対局も再現できる。ただ再現するだけではなくって、選択肢つきのクイズ形式で自分の頭で対局をトレースしていくことができる。このモードは難度が設定でき（○級とか○段というふうに）、10問（手）終わった段階で自分の実力をはかれるぞ。


3つの△のうちどれをえらぶかで″只今の棋力″が変わるぞ

さらに実力認定問題を解くと、なんと段位を認定してもらえるんだ。

コンピュータと対局するよりも実用的なソフトだと思うよ。

監修の牛窪義高九段のボウダイなデータを結集し、実際に関西棋院でも使われているこのソフト、ちなみにウチではTAKE ON！ パパが毎晩ハマッていたのでした。



辛口連載 第13回

私が悪うございました。

イラスト／M.YAMAMOTO



今月の材料
J・B・ハロルドシリーズ＃2
マンハッタン・レクイエム
料理人
少年J・B・ハロルド⒀に迫力負けした
山村モヘップ⒀

モヘップ、その座を奪われる⁉

やっと出ましたねー、『マンハッタン・レクイエム』‼ 5月号で紹介されて以来、ボクはこの日が来るのをどんなに待ち望んでいたことか！ もー、あんまり首を長くして待ってたもんだから、ろくろっ首みたいになっちゃいましたよ。

「親の因果が子に報い〜、生まれ出たるこの子が哀し〜。

モヘちゃんや〜い！」

あいあーい……んもー、何を言わせるんですか！ 突然現れたキミは、いったい誰なの？

「ふっふっふ。ボクは殺人倶楽部、マンハッタン・レクイエムなどの主人公として名高い、J・B・ハロルドだ。いや、キミと同じく13歳だから、

『少年J・B・ハロルド⒀』

とでも呼んでもらおうか」

その少年J・B・ハロルド⒀とやらが、何の用なんだい⁉

「はっきり言おう。キミは今回、待ち望んでいたマンハッタン・レクイエムがやっと届いたために気持ちが舞い上がっている。

しかし……

それでは正当な評価が下せるはずがないぞ！

だから、今回はボクがこのレビューを手伝ってあげようというのだ。何か質問はあるかね、モヘップくん？」

ぐ……。



風景描写も逸品(いっぴん)だね。いくらもとになる写真があるといっても、ここまで雰囲気が出せるとは！

「選択式」でもムズいぞお！

なんか「少年ハロルド」なんていう変なヤツが出てきちゃったけど、ともかくレビューを始めることにしましょうね。

マンハッタン・レクイエムは、あの殺人倶楽部の続編で、推理モノのアドベンチャーゲームです。まあ、「推理モノ」というよりは「ハードボイルド」って言ったほうが近いのかな？ つまり、歩き回って情報を集めまくり、ストーリーを展開させていく、そういうゲームなんです。

7月号でも書きましたけど、この手の移動が主体となるゲームの場合、もし「単語打ち込み方式」なんかだったら、タルくってやってられませんよね。だから……というわけでもないんですけど、マンハッタンは「コマンド選択方式」を採用しています。しかも、キーボードだけでなくマウスでもプレイできるので、操作はラクラク、捜査もラクラク。ホンット、気持ちよくプレイできるんですよ。

「モヘップくん、とうとうキミは誤ちをおかしてしまったね」

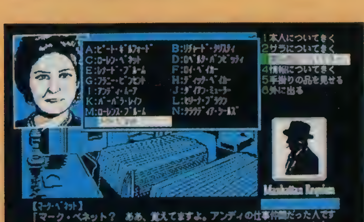
出たなぁ、週刊少年ハロルド180円！ ボクがいつ間違ったこと言ったってんだよぉ‼

「キミは今、『捜査もラクラク』と言っただろう。それが間違っているというんだ。たしかにコマンド選択方式なので、操作性はたいへんよい。が、しかし関係する事件が5〜6あって、死体も3〜4つ、証拠品が十数個(正確な数は言わないでおく)。さらには登場人物が40人近くもいて、それらのすべてが複雑な関係で結びついているということの巨大なゲームの、**いったいどこをどうプレイすれば『捜査もラクラク』などと言えるのだね？**

一般に、コマンド選択式のアドベンチャーは『コマンドをすべて選べばいつかは解ける』など と、さもかんたんそうに言われているものだが、このゲームでは行ける場所、会える人間、できる動作があまりにも多いために、そんな安直な「しらみつぶし」でプレイしていたら、解き終えるまでに1年も2年もかかってしまうだろうよ。やはりここは、人間関係・事実関係をきちんと把握しておいて、推理によって目星をつけたところに行く。こ



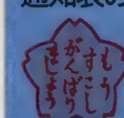
現場を調べるのは鉄則！「証拠品」も見つかるはずだよ



思わぬ人が、思わぬところで、思わぬ人とかかわっている‼

小さな連載・モヘップのこと

通知表の



は

ゲームに賭けたボクの勲章です（から許してください お母さん）〜つづく〜

ソフトの評価
「私が悪うございましたレベル」
1.買わなくても心は痛まないぜ！
2.悪いけど、今回は勘弁してね！
3.買うべきか、買わざるべきか？
4.ゴメン、すぐ買うよ！
5.ボクが悪かった！買うから許して！



名前
性別 M・F 年齢 職業
犯人絞りこみ□ 疑い晴れる□
居場所(地区)
知り合い
アリバイ・本人の証言
他人の証言
関係のある証拠品
備考





この事件の奥には、サラ・Jの出生の秘密が横たわっているのである。



捜査のためには親友さえも疑わなければならない。J・Bの胸に痛みが走る!

れが正しい遊び方じゃないのかね?

まあ、キミみたいにオツムの弱い人間には、ちと無理な注文かもしらんが……」

ふん! オツムが弱くったっていいーんだもん!!(注・認めるなっつーの!)このゲームには『登場人物の相関図』を出す機能があって、それを見れば複雑な人間関係だって一目瞭然なんだから!

「ふふん、だからキミは甘ちゃんだというんだよ。このゲームでは、表面に現れない人間関係――一例を挙げれば、殺されたサラ・J・シールズの本当の母親は誰か?など――こそが大切なのだからね。

ボクはそういう事実も残らず記録しておくために、付録の捜査手帳とは別に、こんな感じの手製の捜査メモ(図を参照)を使っているんだよ。キミも使ってみないかい?」

「いらねーやい!!

シナリオを見よ!

「だいたいモヘップくんはゲームシステムのことばっかり話題にしているけれど、**アドベンチャーはシナリオ&イベントが命。**

ことにリバーヒルのアドベンチャーは、システムの面ではすでに完成の域に達しているんだから、レビューをやるにしても、もっとシナリオに重点をおいた説明をしなければならないのじゃないかね」

今やろうと思っていたんだよっ! もー、うるさいなぁ。

(気を取り直して)このゲームは、J・B・ハロルドが、サラ・J・シールズの死の真相を解明すべく、マンハッタンに来たところから始まります。何でも話によると、サラ・Jは死ぬ前に生命保険に入っていて、その受取人がサラ・O・シールズという同名の人。もしかしたら保険金殺人か?と思ってサラ・Oに会いに行こうとすると……。

「サラ・Oもビルから落ちて死んでいるってわけか。まあ、この手のシナリオではよくあることだね」

(ムッ)それに前後して、いろいろな事実がわかってくるんです。たとえば、サラ・Jの死体が握り締めていたオルゴール、これがミュージカル『エンジェル』の小道具で使われるものと同形だとか……。

「そのオルゴールを作っていた会社の社長が、サラと関係あるらしいとか」

(ムムッ)『エンジェル』の関係者がよく出入りする、ブロードウェイのクラブM&M(サラ・Jが働いていた場所)を中心に、なにか事件が起こっているらしいとか……。

「麻薬汚染にポーカー賭博、主役争い、その他もろもろ! 3人目のサラ・シールズも『エンジェル』の関係者だったかな?」

(ムムムッ)サラの父親が、借金で困っていたわりには、愛人に店を開かせていたとか……。

「サラの母親が、サラに出生の秘密を伝えたがっていたとか」

(ムムムムッ)いーかげんにしろよ、少年ハロルド夏休み大増刊号! せっかくボクが読者がプレイするときのために、重要な事実をボカして喋っているのに、おまえがバラしちゃうから、台無しじゃないか!!



とにかく女[illegible]はしたたか[illegible]! 人を1人死に追いやり……

「おやおや、これは失礼。――でもねぇ、キミの説明だって、どれもこれもプレイすればすぐにわかるような事実ばかりじゃないか。ボクはもっと、別のことを言ってほしかったのさ。

たとえばJ・B・ハロルドの過去だよ。このゲームでは、端々にJ・Bの過去を匂わすような証言――J・Bの親父も刑事だったとか、J・Bが20歳のころ……とかがあって、ワクワクものじゃないかい? こういう細かいシナリオ設定が、主人公キャラにリアリティを与え、今後のシリーズ展開に期待を持たせる……とまあ、これぐらいは言わなきゃあ、このゲームのシナリオの妙を説明したとは言えないよ。ホンット、モヘップくんは甘いねぇ」

(ムムムムムッ)こらっ、少年ハロルド21大付録付き!! 「な、なんだ!? ケンカでもしようってのか?」

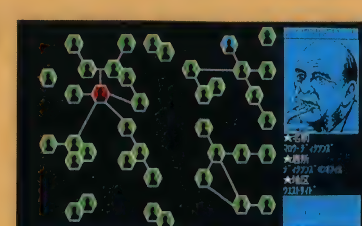
キミは……キミは……

スルドイじゃないか!

今日のところはボクの負けだ。おとなしく引き下がろう。いちおう決まり文句も言っておくよ。

『私が悪うございました』

でも、次は負けないぞぉ!!



相関図を完成させるまでがひと苦労。このオジサンに会うまでが長かったんだ。



今月の評価ーっ!

今回、ボクと少年ハロルドはいろいろと言い合いもしましたけど、結局2人とも「マンハッタン・レクイエムが大人向けのデキのいいアドベンチャーである」っていうことでは意見が一致してるんですよね。まあ、そんなわけで今回の評価は以下のとおりです。

グラフィック	5
シナリオ	5
操作性	5
感情移入度	4
対象年齢	15歳以上
総合評価	5

あ番地

DEBUT AVENUE
デビューあべにゅう

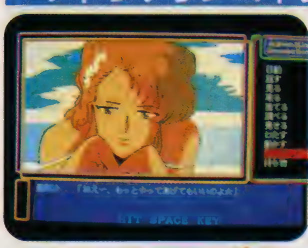


アート　オブ　ウォー

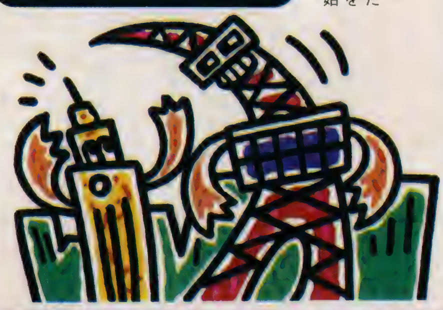


●ブロダーバンドジャパン
●PC-88SR以降
●5D（8800円）
▼S＝歴史的名将と、知力をかけた戦いが実現する。本格アクション・ストラテジー・ゲームの88版が登場！

アドレナリンコネクション



●クロスメディアソフト
●PC-98シリーズ
●5D（7800円）
▼AD＝平和な学園に舞い込んだ1通の脅迫状。脅迫状の差出人を探す新任教師の素人探偵活動が始まった。



Ys(イース)



●日本ファルコム
●PC-98シリーズ
●5D（7800円）
▼AC＋RP＝これは冒険家アドルの物語。〝イース〟の謎を解き、呪われた国エステリアを救うことができるだろうか。

ウィルヴィドウ



●SPS
●MSX2
●ROM（未定）
▼AC＝（9月下旬予定）惑星並の大きさの敵母艦と敵艦載機群を相手に、たった1機で立ち向かうウィルヴィドウ。

表記のご案内　●5D…5インチディスク版　●T…テープ版　●BC…BEE CARD　●tu…ターボ　●予・3800円…予価3800円　●T（F・3800円）…テープでFMのみ3800円　●AC…アクション　●AD…アドベンチャー　●S…シミュレーション　●RP…ロールプレイ　●N…ノンセクション　●RT…リアルタイム

さ番地

九玉伝



●テクノソフト
●PC-98シリーズ、MZ-25
●3.5／5D（7800円）
▼AC＋RP＝九玉の封印を元どおりにするために立ち上がった「ちんねん」と「そんねん」。

ウイングマン・スペシャル



●エニックス
●PC-88SR以降
●5D（未定）
▼AD＝（10月下旬予定）エニックスが贈るウイングマンシリーズ第3弾。もちろん前2作をしのぐ内容だよ。

三国志



●ソニー
●MSX2
●D（1万2800円）
▼S＝（11月21日）〝三国志〟のストーリーをもとに繰り広げられるシミュレーション。中国全土を統一するのはキミだ！

CRAZE



●ハートソフト
●PC-88SR以降、X1シリーズ、MSX
●5D（7800円）、ROM（5800円）
▼AC＝（10月予定）3Dの都市を走るスーパーバイク。

か番地

ジーザス



●ソニー
●MSX2
●D（7800円）
▼AD＝（10月21日予定）170枚の超リアルグラフィックと、アニメーション手法がオイシイSFサスペンスアドベンチャー。



ガイフレーム



●NCS
●PC-88SR以降
●5D（7800円）
▼S＝（12月19日予定）〝エルスリード〟〝ガイアの紋章〟に続くシリーズ第3弾！

雀豪1



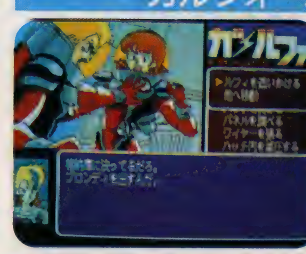
●クロスメディアソフト
●PC-88シリーズ
●5D（8800円）
▼N＝（11月21日予定）推論型人工知能搭載の麻雀ソフト。個性的な人間相手と実戦さながらのプレイができる。

グラディウス2



●コナミ
●MSX2
●ROM（5800円）
▼AC＝緊急指令、第二次宇宙大戦へ参加せよ！　宇宙の平和を守るのだ。

ガルフォース



●スキャップトラスト
●X1シリーズ
●5D（7800円）
▼AD＝アニメに忠実なグラフィックが楽しめる。書き下ろしオリジナルシーンが50面も用意されているぞ。



牙龍王



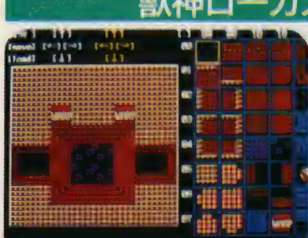
●ザイン・ソフト
●MSX2
●ROM（5800円）
▼AC＝（9月下旬予定）東洋が舞台の縦方向スクロールアクションゲーム。8方向に撃てる武器を駆使し、難関を突破。

ガルフォース



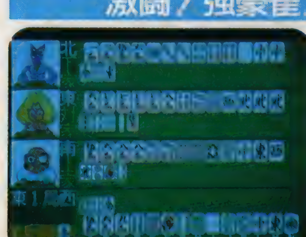
●ソニー
●MSX2
●D（6800円）
▼AD＝（10月21日予定）キミは主人公ラビになってパラノイド、ソルノイド両軍を新固体創世へと導くのだ。

獣神ローガス



●ランダムハウス
●PC-98シリーズ、X1シリーズ
●5D（7800円）
▼AC＋RP＝（9月下旬予定）ミッション遂行型アクションロールプレイ。

激闘／強豪雀士編



●ゲームアーツ
●PC-88シリーズ
●5D（6800円）
▼N＝（10月予定）原作に登場する個性派雀士たち。自称強豪雀士がキミに新たに挑戦してくるぞ。

奇々怪界



●ソニー
●MSX2
●ROM（5800円）
▼AC＝（9月21日予定）アーケードゲームで人気のコンバート版。コミカルな妖怪たちが残暑を吹き飛ばしてくれるぞ。

な番地

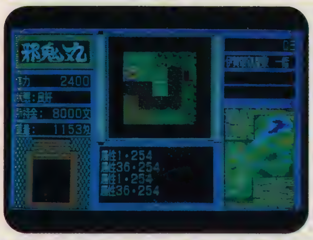
スペースハリアー



●電波新聞社
●X68000
●5D（6800円）
▼AC＝（9月上旬予定）さすがX68000、ビデオゲームそっくりの画面だぞ。

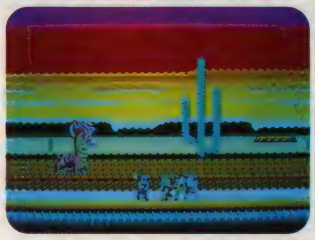


抜忍伝説



●ブレイン・グレイ
●PC-88シリーズ
●5D（9800円）
▼RP＋S＝（11月20日予定）戦国時代、百地三太夫率いる伊賀の忍者軍から抜け出した3人の男たちがいた……。

ソーサリアン



●日本ファルコム
●PC-88SR以降
●5D（未定）
▼AC＋RP＝（未定）日本ファルコムのドラゴンスレイヤーシリーズ第5弾。こいつは楽しみだ。

新玉取物語



●クロスメディアソフト
●PC-88SR以降
●5D（1万円）
▼AD＝ディスク6枚組のアドベンチャーゲーム。豊富なBGM、効果音、グラフィックがうれしい。

信長の野望・全国版



●ソニー
●MSX2
●D（8800円）
▼S＝（11月21日予定）50名の大名から好きな人物を選択して大名となり、日本全国統一を目指そう。

た番地

神羅万象



●日本テレネット
●PC-88VA
●5D（7800円）
▼AC＋RP＝（9月24日予定）魔神に挑む超能力者はキミだ！　光の塔に入り、光玉を探し出せ。



ダイナマイトボウル



●東芝EMI
●PC-88シリーズ
●5D（5800円）
▼S＝画面に飛び散る3Dピンアクションが迫力のボウリングゲーム。未体験のおもしろさ。



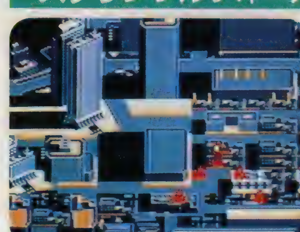
は番地

タイムパラドックス



●ハドソン
●PC-88シリーズ、X1シリーズ、FM-7／77シリーズ
●5D（7800円）
▼AD＝時間のパラドックスの中で、謎が謎を呼ぶサスペンス。時空間を超えて、愛するものを救え！

スクランブルフォーメーション



●タイトー
●MSX2
●ROM（5800円）
▼AC＝東京の実際の街なみを舞台とした超リアルな背景で展開されるシューティングゲーム。

ハイスクール！奇面組



●ポニー
●MSX2
●ROM（5800円）
▼AC＋AD＝いたずらをして逃げた奇面組の5人を探し出せ。唯ちゃんは5人をつかまえることができるか？



ストレンジャー・鏡の国の異邦人



●コスモス・コンピュータ
●PC-88シリーズ
●5D（7800円）
▼S＋RP＝10種類の世界の支配者となるのだ。ここがキミの頭の見せどころ。

ら番地

ラビリンス



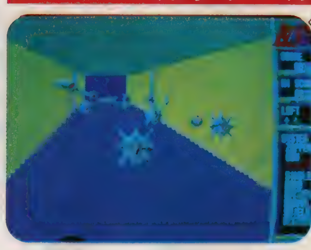
●パック・イン・ビデオ
●X1シリーズ、PC-88SR以降、MSX2
●5D（7800円）、ROM（6800円）
▼AC＝新しいタイプのアドベンチャー。謎の迷宮に何かが起こる。

リターン・オブ・イシター



●SPS
●PC-88SR以降
●5D（6800円）
▼AC＋RP＝〝ドルアーガの塔〟でドルアーガを倒した塔の最上階からスタート。128ある部屋をめぐって塔を脱出しよう。

ルクソール



●日本テレネット
●PC-88SR以降、X1シリーズ
●3.5／5D（7800円）
▼AC＝（9月上旬予定）初の2D・3Dフルスクロール。連続興奮シューティングゲームがやってくる。

ま番地

マイト アンド マジック



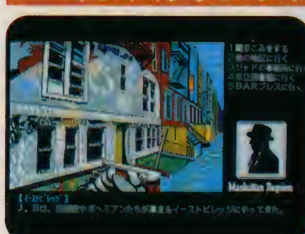
●スタークラフト
●PC-98／88SR以降
●5D（9800円）
▼RP＝（11月中旬予定）全米第1位の話題ソフトが移植される。3Dロールプレイングゲーム。

魔界島



●カプコン
●MSX2
●ROM（6800円）
▼AC＋RP＝アイテムいっぱい、謎いっぱいのアクションRPG。7つの島に隠された秘密とは何か……？

マンハッタンレクイエム



●リバーヒルソフト
●X1シリーズ
●5D（7800円）
▼AD＝〝殺人倶楽部〟に続くJ・B・ハロルド・シリーズ第2弾。ピアノ弾きの女が自室の窓から転落して死んだ。

M・U・L・E



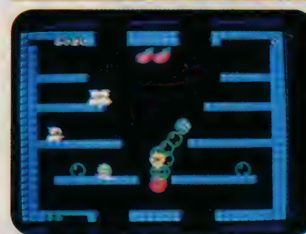
●ビー・ピー・エス
●PC-88シリーズ
●5D（7800円）
▼S＝ある惑星で繰り広げられる探検をストラテジックに描いたシミュレーションゲーム。

ハードボール



●ソニー
●MSX2
●ROM（5800円）
▼N＝（9月21日予定）MSX2専用の野球ゲーム。選手交代、ポジションのチェンジが可能。

バブルボブル



●タイトー
●MSX2
●ROM（5800円）
▼AC＝（9月下旬予定）バブルンとボブルンは、恋人たちを助けるため魔法使いの森へ入っていく。



ビクトリアス・ナイン



●ニデコ
●MSX2
●（5800円）
▼S＝（9月下旬予定）全国の有名高校の名選手のデータがインプットされている熱血スポ根ゲーム。

フェアリーランドストーリー



●HOT・B
●MSX（2）
●ROM（9月3日予定）
▼AC＝ビデオゲーム「フェアリーランド」の移植版。MSX用のオリジナル面、新登場。敵キャラなどグレードアップしてる。

わ番地

ワールドゴルフII



●エニックス
●PC-88SR以降
●5D（7800円）
▼S＝（10月2日予定）経験を積み、プレイヤーを成長させて、世界のトッププロを目指せ。



プロジェクトA2



●ポニー
●MSX2
●ROM（5800円）
▼AC＝映画のほうはもう見たかな？ 痛快カンフーアクションゲーム。

テレホビーニュース

ヘッヘッヘッ、ゲーマー諸君！ 残暑をお見舞いしてやるぜ。キエー……何かへんだなあ？

今月のハマリソフト

語り手／間似谷林蔵

聖闘士星矢（バンダイ）



© 車田正美・東映動画・集英社・TV朝日・バンダイ

読者のみなさん、あたたたたたたっ！ 間似谷(まにや)で〜す。夏休みはいっぱい経験値をつんだかな？ それともゲームにハマリっぱなしだった？

この夏はたくさんファミコンソフトが発売されたから、間似谷も今月は何をハマリソフトにしようかとまよってしまったけど、第七感(セブンセンシズ)でバンダイの聖闘士(セイント)星矢(セイヤ)に決めたぜ。あろっ！

このソフトの売り文句は〝ファミコン初のシミュレーションバトル！ キミは小宇宙(コスモ)を感じるか？〟なんだけど、間似谷は3周しても何がシミュレーションだかわからなかった。説明書にはAP（攻撃）、MP（移動）、DP（防御）、HP（精神）のパラメータを変えると戦闘パターンがさまざまに変化するぞって書いてあるけど、ペガサス流星拳(りゅうせいけん)と彗星拳(すいせいけん)だけ（パンチ、キックもあるが）でどうやってシミュレーションをやったらいいの？ あべし！

しかしシミュレーションというには単純なつくりだけど、原作のムードはそこそこに味わうことができるんだ。だって原作も戦い方で魅(み)せるマンガじゃないもんね。敵と交(か)わすキザな会話のやりとりとか、〝この一発にすべてをかける〟的な無鉄砲(むてっぽう)な戦いや、強引なストーリー展開……シミュレーションというよりはそういう点で原作を再現していると思うぜ。ひでぶ！

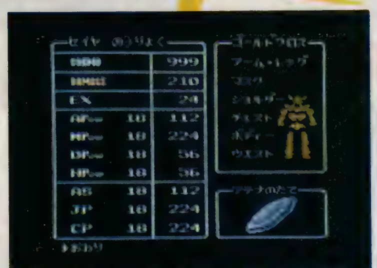
必勝法なんていうのはどっかの攻略本を読まなくてもすぐわかると思うけど、ひたすらコスモを増大させる（貯(た)めるというのは趣(おもむき)がない）ことにつきるぜ！ 敵にわざと負け続けて病院に入って（入る前にダメージを1にしておくんだ）コスモを増やしておけば超楽勝だ。999になってもコスモはカウントされているから、十二分にためてサンクチュアリの十二宮まで一気にかけのぼるんだ。たわば！

1周して要領(ようりょう)がわかったら、別のやりかたで遊んでみるのもいい。できるだけ仲間の青銅聖衣(ブロンズクロス)に戦わせるとか（一輝(いっき)対瞬(しゅん)や、氷河(ひょうが)対暗黒(ブラック)キグナスなど試してみよう）、聖衣を着ないで（！）戦い続けるとか、いろんな遊びかたが安心して楽しめるんだぜ！ 悪く言えば緊張感(きんちょう)がないんだけど……。さらに富士の風穴のマップもついている（！）からマップではまることもまずないし、ファンに展開を楽しんでもらおうという意図(いと)が明確に出たソフトだぜ。

でも、原作に忠実にするんだったらもうちょっとつっこんでほしかったなあ。たとえば黄金(ゴールド)聖衣をちゃんと羽のついた新型にするとか、ワザのなかにペガサスローリングクラッシュをいれるとかね。でも第1弾だと思えばこれはナカナカのできだ。これはPART2を期待するしかないね。バンダイさん、よろしくたのむぜ。あたたたたっ！



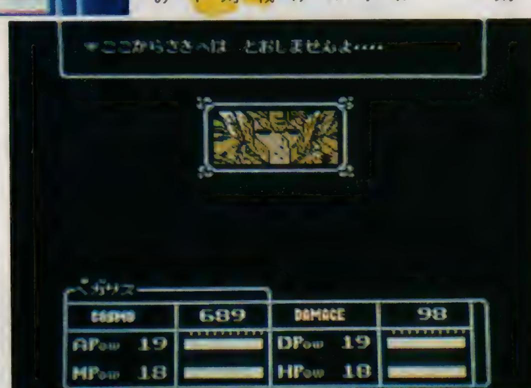
これはアニメの設定だね。プラネタリウムで光政翁に会えるぜ！



経験値はふりわけたあとも、増減しなおすことができる。



アルゴルはちゃんとメデュウサのタテを使うぞ。ひでぶっ！



原作ででてくるのはシャカぐらいまでだ。残念だぜ！ オーム

TELEHOBBY

今宵あなたもカラオケキングっ!!

一家で楽しめるカラオケゲーム

文／うん、この味だ

カラオケスタジオ(バンダイ)



ファミコン世紀末〜！ バンダイが、またまた不思議なゲーム(?)ソフトを出してくれたぞ。その名も「カラオケスタジオ」。

このソフトは普通のROMと同じようにファミコンに差し込むだけで、カラオケが楽しめてしまう。曲目も童謡、アニメ主題歌、ポップス、演歌など、子供から大人まで歌えるように工夫されているのだ。

また、モードが4つ（レッスン編、のど自慢編、スター誕生編、イントロあてゲーム編）ついているので、単純に歌うだけでは満足できない人にも十分遊べるぞ。

では、各モードの説明をしよう。

●レッスン編　まぁ、一生懸命練習してくれ。やらなくてもいいし、でも5曲まで歌いたい曲を予約できるのはいい。

●のど自慢編　下手だと歌のとちゅうで鐘がなるぞ。最初に設定する年齢によってレベルが変わるけどね。

●スター誕生編　予選、本選、デビューの3ステップ。

●イントロあてゲーム編　初心者（2秒、絵付き）とスーパーイントロ（1秒、絵なし）の2レベルあるけど楽勝楽勝。

ファミコン用ということで、アレンジや構成が実際の曲とは違っていることもあるけど、そこは愛嬌。いまのところはこの15曲しかないけど、今後どんどん新しい曲を追加できるカセットを発売する予定だそうなので、これまた楽しみ！

いまファミコンは、教育ソフトだとか、通信だとか、いろんな方向に広がりつつあるけど、ボクはバンダイの“家族で楽しもう”路線はすきだなあ。



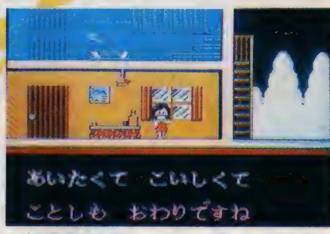
▲さあ、のど自慢編 TAKE ON！さんは合格できるのでしょうか？



▲下段に歌詞が出て色が変わるから、安心して歌えるはずだよ！



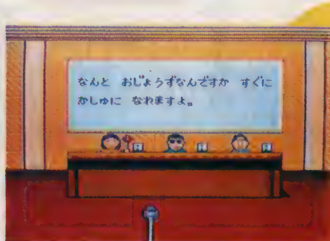
▲3人まで参加可能なイントロあて。年齢、性別によって人物が変わる



▲その曲目ごとに、いろんなグラフィックが楽しめるぞ



▲予選を勝ち抜けば、スタ誕本選！ 気を引きしめて歌おう！



▲こんな、歯の浮くようなセリフを言うこともあるぞ

曲目リスト

童謡	一年生になったら ジングルベル 10人のインディアン 犬のおまわりさん おもちゃのチャチャチャ
アニメ子供番組	ゲゲゲの鬼太郎 南の国のパームタウン マスクマン はたらくくるま からだ元気
ポップス	赤いスイートピー DESIRE 派手!!
演歌	男と女のラブゲーム 雪国



出る順ソフト表

発売月日		ゲーム名	メーカー名	対応機種	価　格
9月	7日	スターゲイト	ハル研究所	FC	3,900円
	11日	デジタルデビル物語 女神転生	ナムコ	FC	4,900円
		SWAT	東映動画	FC	5,300円
	18日	つっぱり大相撲	テクモ	FC	4,900円
		スペランカーII 勇者への挑戦	アイレム	FC	5,300円
	21日	新 鬼ヶ島後編	任天堂	FCD	2,600円
	25日	沙羅曼蛇	コナミ	FC	4,900円
	26日	キョンシーズ2	タイトー	FC	5,500円
		快傑ヤンチャ丸	アイレム	FC	5,500円
	下旬	マスターズゴルフ	セガ・エンタープライゼス	セガIII	5,000円
		覇邪の封印	セガ・エンタープライゼス	セガIII	未定
		エスパ冒険隊	ジャレコ	FC	未定
		怒II	SNK	FC	5,500円
		横浜港連続殺人事件	データイースト	FC	未定
		インドラの光	コトブキシステム	FC	5,300円
		ミリピード	ハル研究所	FC	3,900円
		ファザナドゥ	ハドソン	FC	5,900円
10月	2日	カリーンの剣	DOG	FCD	3,400円
	9日	トップルジップ	ボーステック	FCD	4,900円
		ウルティマ	ポニー	FC	5,900円
	16日	ロマンシア	東京書籍	FC	5,300円
	上旬	トップガン	コナミ	FC	未定
		星をみるひと	ホット・ビイ	FC	未定
		アウトランダーズ	ビクター音楽産業	FC	5,300円
	下旬	タイトーグランプリ(仮称)	タイトー	FC	未定
		バブルボブル	タイトー	FCD	未定
		真田十勇士(仮称)	コトブキシステム	FCD	未定
		電撃ビックバン！	ビック東海	FC	未定
		ファミリーコンポーザー	東京書籍	FCD	未定
		エイリアンシンドローム	セガ・エンタープライゼス	セガIII	5,000円
		SDI	セガ・エンタープライゼス	セガIII	5,000円
		ザクソン3D	セガ・エンタープライゼス	セガIII	未定
		麻雀戦国時代	セガ・エンタープライゼス	セガIII	5,000円
		ワールドサッカー	セガ・エンタープライゼス	セガIII	5,000円
	予定	ジャウスト	ハル研究所	FC	3,900円
		覇邪の封印	アスキー	FC	5,800円
11月	下旬	愛の伝説(仮称)	イマジニア	FCD	未定
	予定	ミネルバトンサーガ	タイトー	FC	未定
		アスピック	ボーステック	FCD	未定
		ファイアーバム	ハル研究所	FCD	未定
		ザ・ブラックオニキス	BPS	FC	未定
		鉄道王	デービーソフト	FC	未定
		ウィザードリィ	アスキー	FC	5,800円
12月	予定	エリュシオン	東京書籍	FC	未定
		パーティーゲーム	セガ・エンタープライゼス	セガIII	未定
		京都龍の寺殺人事件	タイトー	FC	未定
		ドラゴンクエストIII そして伝説へ	エニックス	FC	未定
		赤い光弾ジリオンII	セガ・エンタープライゼス	セガIII	未定
		アレックスキッド 失われた星たち	セガ・エンタープライゼス	セガIII	未定
		ドタくんの冒険浪漫	イマジニア	FC	5,300円
未定		ゴルゴ13	ビック東海	FC	未定
		信長の野望	光栄	FC	未定
		スターウォーズ	ナムコ	FC	未定
		太陽の神殿	東京書籍	FC	未定
		飛龍の拳2	カルチャーブレーン	FC	未定
		キャプテン翼	テクモ	FCD	未定
		ムーンボールマジック	DOG	FCD	未定
		ディープダンジョン3	DOG	FC	未定
		聖剣伝説	DOG	FCD	未定
		ライジン	DOG	FCD	未定
		エイリアン2	DOG	FCD	未定
		聖書1999	イマジニア	FC	未定

今月の新作

エリュシオン

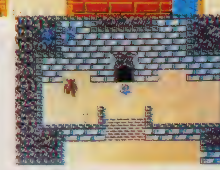
東京書籍　12月発売予定

「エリュシオン」ファンの方、長らくお待たせしました。ついにあの「エリュシオン」がファミコンに移植されることになったぞ。このゲームは当時PC-98で開発され、とてもよくできたRPGという評判の良さで、誰もが一度はプレイしてみたいというゲームだったよね。

今回ファミコンに移植されるに当たり、思う存分「エリュシオン」の世界を楽しんでくれ。



▲パソコン版では、タイトル画面を見るのにも冒険が必要だった。

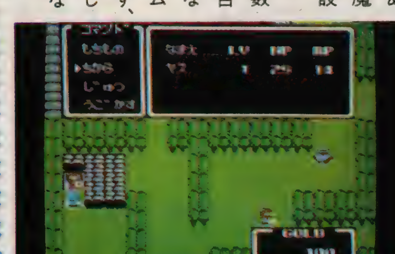


▶システムソフトならではの、あの味は生きてるのかなー、心配!?

インドラの光

コトブキシステム　9月下旬発売予定

いわゆる魔物退治RPG。ある世界を暗黒につき落とした魔王を倒すために旅立つという設定で、広いマップを歩き回り、恐ろしい地下迷宮を探検し、数々のアイテムや魔法を使って苦難を乗り越えていくありがちなものだ。しかし、どんなゲームにもそれなりの特徴があるはず、これからの新たな情報を期待して、このゲームがミーハーでないことを祈ろう……。



▲門番にじゃまされて地下へ入れない。どうすればいいんだろう。



◀ここは宿屋。まずは受けつけで宿泊料を聞いてからベッドへ。

快傑ヤンチャ丸

アイレム　5,500円



青年剣士（少年か？）ヤンチャ丸が、回転剣で変な忍者軍団と戦いまくるゲームだ。といっても○の伝説や謎の○雨城とかのゲームのイメージを借りては説明できない独特のノリをもっている。

アーケード版のオリジナルが大アジなグラフィックだったので、2M（メガ）の移植版といってもそんなにすごい出来に見えない。その点で損をしているけど、唯一の武器、回転剣を使いこなせればしめたもの。なかなか楽しませてくれるぞ。（評●TAKE ON！）

お買い得度	キャラクター	★★★
	スピード	★★★★
	グラフィック	★★
	操作性	★★★
	サウンド	★★★
	ゲームバランス	★★★★
	総合評価	★★★

新・鬼ヶ島前編

任天堂　2,600円



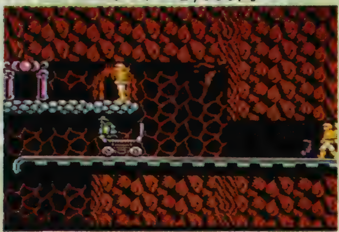
前編、後編という、ほとんど2枚組み感覚のディスクゲーム。任天堂製品では初のアドベンチャーゲームなんだけど、やはり任天堂らしいアイデアがギッシリと詰まっている。

日本の昔話をごった煮にしたようなゲーム展開。それぞれの物語の主人公が、意外な場所で登場してくるので、ウキウキしながら楽しめた。難易度もけっして高くはないので、本を読む感じで解いていけるぞ。なんといっても巻き物風のコマンド表示に〝！〟だよ。（評●たけじゅん）

お買い得度	キャラクター	★★★★
	難易度	★★★
	グラフィック	★★★★
	操作性	★★★★
	サウンド	★★★★
	ゲームバランス	★★★★
	総合評価	★★★★

アルマナの奇跡

コナミ　2,980円



いつもながらの「コナミのゲーム」。今度はイン○ィ・ジョー○ズだ！

ロープの使い方に慣れてくると、とても登れそうにない場所へ行けたり、とても取れそうにないアイテムを取れたりして、なかなか気持ちいいぞ。「ロッククライミング」が、このゲームのすべてだといっても過言ではないだろう。

特定の場所から出現する敵を倒せば、武器は貯め放題だし、おまけに時間制限もナシ。かなり易しい……んだけど、イイんだよなあ！（評●氷水芋吉）

お買い得度	キャラクター	★★★★
	スピード	★★★
	グラフィック	★★★★
	操作性	★★★★
	サウンド	★★★★★
	ゲームバランス	★★★★
	総合評価	★★★★

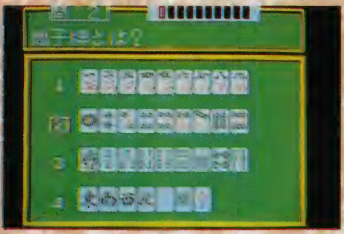
F.C SOFT INFORMATION

最新ファミコンゲームお買い得情報

新作、ちょっと古めのゲームとりまぜて評価だ！　でも、すべて個人的意見だけどね。

ファミリーマージャン

ナムコ　3,900円



©(株)ナムコ

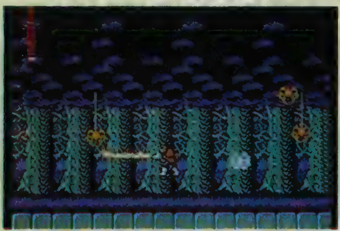
すばらしい親切設計！　今まで、「興味はあるけど、覚えるの大へんだしィ……」と思っていた輩に最適なマージャンゲームだ。マージャンは本を読むと難しく書いてあって、理解しにくいが、これ一本あればアンシン。これで覚えてゲーセンでプレイするのもオツだぞ。

純粋にマージャンを楽しみたい人にも、実戦が応えてくれる。対戦相手が少ないのと相手の役づくりがワンパターンなのを除けば、ナイスなゲームといえるだろう。（評●うん、この味だ）

お買い得度	キャラクター	★★★★
	難易度	★★
	グラフィック	★★★
	操作性	★★★★
	サウンド	★★
	ゲームバランス	★★★★
	総合評価	★★★

ドラキュラ2

コナミ　2,980円



いい古された表現をすれば、〝これはまったく別のゲーム〟だ。シモンが街で人と話をしたり、経験値をつんだりするなんて！　ボクとしてはハードなアクションゲームにしてほしかったんだけどなあ……。

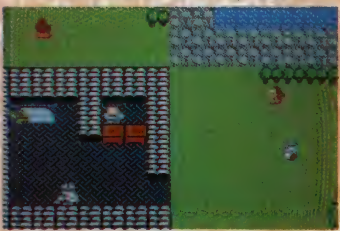
経験値を貯めてアイテムを集めれば強くなるので、アクションがにがてな人でも大丈夫だけど、謎解きのほうはてこずるんじゃないかな。

ディスクの読みこみでイライラしないように、腰をすえてチャレンジしよう。（評●TAKE ON！）

お買い得度	キャラクター	★★★★
	スピード	★★★
	グラフィック	★★★★
	操作性	★★★
	サウンド	★★★★
	ゲームバランス	★★★★
	総合評価	★★★

インドラの光

コトブキシステム　5,300円



『右腕にファレイ家の紋章を有する者、十八を数えるとき旅立てば、それは必ず世に平和をもたらす』

このいい伝えを信じ、悪につつまれた惑星イーバルに『インドラの光』を取りもどすことがキミの役目。正統派RPGなのでジックリやり込みたい。ただし、マップやゲーム進行が『ドラゴンクエスト』に類似しているのが残念。でも、ゲームバランスはそれなりにととのっているので、プレイする価値はあるかもしれない。キミならどうする？（評●たけじゅん）

お買い得度	キャラクター	★★★
	スピード	★★★
	グラフィック	★★
	操作性	★★★
	サウンド	★★
	ゲームバランス	★★★
	総合評価	★★★

TELEHOBBY GAME TOP CHART

セガ



1 ファンタジーゾーンII

▶前評判どおりの活躍。手軽に楽しめるのがいいんだろうね。

3 ザ・プロ野球ペナントレース



▶つかのまの首位だったがいまだ人気は高く

2 アウトラン



▶ビデオ版と比較するとどうしてもガッカリするが…。

5 スケバン刑事II



▶また登場してきたね。南野ファンでなくてもプレイしたい！

4 あんみつ姫



▶キャラクターが生きてるから、楽しいんだよね。

ランク	前月ランク	ゲーム名	対応機種・定価
1	—	ファンタジーゾーンII	マークIII・5,500円
2	—	アウトラン	マークIII・5,500円
3	4	ザ・プロ野球ペナントレース	マークIII・5,000円
4	2	あんみつ姫	マークIII・5,000円
5	5	スケバン刑事II	マークIII・5,000円
6	1	赤い光弾ジリオン	マークIII・5,000円
7	3	魔界列伝	マークIII・5,000円
8	6	ロッキー	マークIII・5,500円
9	8	ロレッタの肖像	全機種・5,000円
10	7	スペースハリアー	マークIII・5,500円

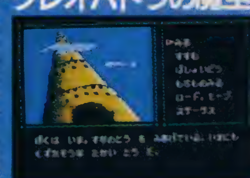
ファミリーコンピュータ



1 燃えろ!!プロ野球

▶余勢をかって、今月もTOPをキープ！ 手に入った？

3 クレオパトラの魔宝



▶アドベンチャーが得意のスクウェアらしい作品。

2 エキサイティング・ビリヤード



▶7月期は強力な新作が少なかったのか、このゲームもランクアップ。

5 ドラゴンスレイヤーIV



▶MSX版とほとんど同じだけど、FC版のほうがイイと評判。

4 夢工場



▶あれだけCMが流されれば人気も出るはず。ゲーム自体もイイけど。

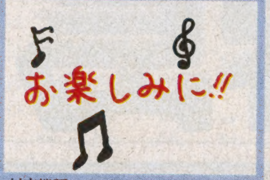
©㈱ナムコ

ランク	前月ランク	ゲーム名	メーカー・定価
1	1	燃えろ!! プロ野球	ジャレコ・5,500円
2	3	エキサイティング・ビリヤード	コナミ・2,980円
3	—	クレオパトラの魔宝	DOG・3,300円
4	—	夢工場	フジテレビ・2,980円
5	—	ドラゴンスレイヤーIV	ナムコ・4,900円
6	4	ファミリーボクシング	ナムコ・4,900円
7	—	月風魔伝	コナミ・4,900円
8	—	ファンタジーゾーン	サン電子・5,300円
9	—	ヘクター'87	ハドソン・5,000円
10	2	オホーツクに消ゆ	アスキー・5,300円

★協力店 ●西武百貨店（東京・池袋） ●阪急百貨店（大阪・梅田） ●ヤマギワホビーショップ（東京・神田） ●寿屋日吉店（神奈川・港北）
集計期間は昭和62年7月1日から8月5日まで。※このランキングは上記協力店の集計結果を編集室で数値化し、ランクアップしたものです。

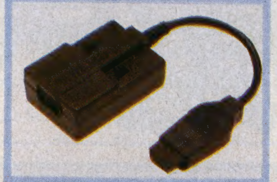
Beep 愛読者プレゼント

1 FMサウンドユニット 3名



対応機種：セガ・マークIII
提　　供：セガ・エンタープライゼス
予　　価：7,000円 〈P44参照〉
●おまちかね、FM音源パックをキミに！ 対応ソフトも増えてきたぞ。

2 ラピッドファイヤーユニット 5名



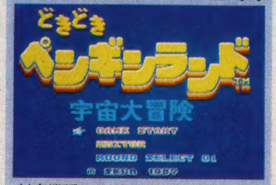
対応機種：セガ・マークIII
提　　供：セガ・エンタープライゼス
定　　価：1,500円 〈P44参照〉
●ケイレン、コスリのにが手な人には最適！ ゲームクリアが楽になるアイテムだ。

3 覇邪の封印 5名



対応機種：セガ・マークIII
提　　供：セガ・エンタープライゼス
定　　価：5,500円 〈P20参照〉
●パソコン版より、マップ、キャラクターがグーンと増えた。さすが2Mロム。

4 どきどきペンギンランド宇宙大冒険 5名



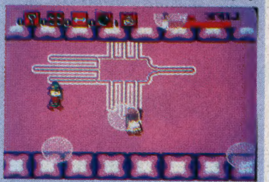
対応機種：セガ・マークIII
提　　供：セガ・エンタープライゼス
定　　価：5,000円 〈P26参照〉
●以前、全機種用で出ていた、どきどきペンギンランドがマークIII用になってパワーアップ！

5 ワールドサッカー 5名



対応機種：セガ・マークIII
提　　供：セガ・エンタープライゼス
定　　価：5,000円 〈P24参照〉
●グレートでも、チャンピオンでもなく、ワールドなサッカーを楽しめるぞ。

6 ナスカ88 5名

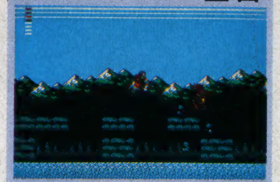


対応機種：セガ・マークIII
提　　供：セガ・エンタープライゼス
定　　価：5,000円 〈P30参照〉
●舞台は南アメリカ。敵にお金をわたして仲間に引き入れちゃうという、ほのぼのゲーム。

今月からまたプレゼント応募の形式が変わりました。
P144の愛読者カードに切手を貼って応募してください。

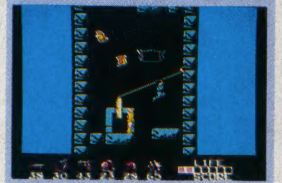
PRESENT

7 ドラキュラ2 2名



対応機種：ファミコン・ディスク
提　　供：コナミ
定　　価：2,980円 〈P120参照〉
●謎は謎を呼び、複雑なRPGと変身したホラーアクション。夢も広がるぞ。

8 アルマナの奇跡 3名



対応機種：ファミリーコンピュータ
提　　供：コナミ
定　　価：4,900円 〈P116参照〉
●斬新なアイデアでパズル＋アクションでかんじのゲームに仕上がってるぞ。

9 グラディウス2 2名



対応機種：MSX(2)
提　　供：コナミ
定　　価：5,800円 〈P155参照〉
●続編といえども、まったくアキを感じさせないアイデアに脱帽。編集部内でも人気あり。

10 スーパーレイドック 3名



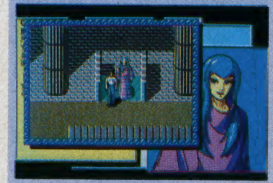
対応機種：MSX(2)
提　　供：T&Eソフト
定　　価：6,800円 〈P158参照〉
●グラフィック、画面数どれをとってもスーパー。2人プレイでエキサイトしちゃおう。

11 TDF 3名



対応機種：PC-88SR以降5D
提　　供：データウエスト
定　　価：6,800円
●特撮怪獣映画をそのままシミュレーションゲームに仕立てた！ 地球を救うのはキミだ。

12 リバイバー 2名



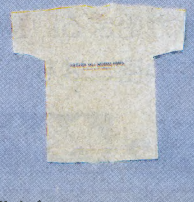
対応機種：PC-88SR以降
提　　供：アルシスソフト
定　　価：6,800円 〈P148参照〉
●邪神サダリアーンの侵略から、自らの国を守ることがキミの使命。画面レイアウト機能も付いているぞ！

13 アフターバーナーテレカ 5名



提　　供：セガ・エンタープライゼス
●これはどこにもないよ！ ゲームの興奮がそのまま伝わるようなこのカードを！

14 アートディンクTシャツ 10名



Mサイズのみ
提　　供：アートディンク
●地味なれど、センス抜群のTシャツ。おしゃれ心、ワクワクの人に！

15 1943 Tシャツ 10名



Mサイズ－5名 Lサイズ－5名
提　　供：カプコン
●これまた手に入りにくい、1943のTシャツ。背中にはイラストも入ってるんだよ。

16 夢幻戦士ヴァリスビデオ 3名



提　　供：徳間書店 〈P127参照〉
●店頭でしか見られないプロモーションビデオが再編集されてこの1本になった。
※VHSかβかを明記のうえ応募してください。

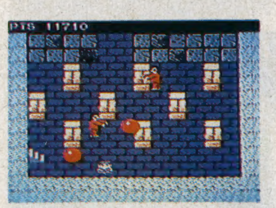
応募要項

★このプレゼントページの応募は144ページの「愛読者カード」に切手を貼ってご使用ください。
★ハガキのアンケート記入欄には、すべて記入してください。
★希望のプレゼント番号をオモテの記入欄に忘れずにネ〃（パソコンソフトの場合は、機種・媒体・サイズを欄外に必ず記入してください）
★締切　昭和62年10月8日必着
★発表　本誌12月号（11月7日発売）誌上





海賊を倒し、島へのカギを手に入れよう。
(敵船探知レーダー機能付)



ヘビ島
魔界村の魔物が住みつく不気味な塔だ。

アイテムいっぱい、謎いっぱいのアクションRPG。伝説の海賊キャプテン・ビアドが7つの島に隠した財宝を求めて、いま、大いなる挑戦が始まる。襲いくる悪の「ヒゲ丸軍団」! 7つの島に隠された秘密とはなにか……?

MSX2 MEGA ROM V-RAM容量 128K

定価 ¥6,800

© CAPCOM

株式会社 カプコン CAPCOM
〒540 大阪市東区大手通1-27-18 問い合せ(06)946-6658
〒150 東京都渋谷区広尾1-3-18 問い合せ(03)440-5479
カプコンソフト情報・大阪(06)946-6659 東京(03)440-0438

MSX はアスキーの商標です。
メガROMは1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。

発売元 株式会社アスキー 〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル TEL.(03)486-8080



株式会社 セガ・エンタープライゼス

お問い合わせは
〒144 東京都大田区羽田1-2-12 電話03(743)7435 ホームビデオ事業本部
TOY事業部

Beep 1987 10 OCTOBER ビープ
昭和62年10月1日発行(毎月1回1日発行)第3巻10号通巻36号
発行人・孫正義
編集人・笹口幸男
発行(株)日本ソフトバンク出版事業部
〒102 東京都千代田区九段南2-3-26井関ビル
電話 営業03・261・4095 編集03・265・5808
定価390円

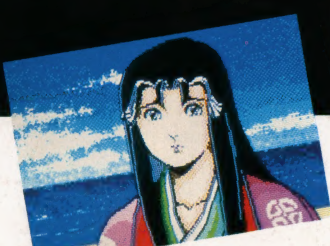


YAKSA

魔空泉の封印は解かれ、千数百年の野望が、今乱世を襲う。

時は戦国時代。織田信長によって解かれた魔空泉の封印、そこより現われた魔空三人衆は信長に乗り移り大規模な夜叉狩りを始めた。全国18ヵ所の魔空泉を解き、破壊の神・死魔神が千数百年前より抱き続けてきた復活を、今まさに遂げようとしていた。一方、最後の夜叉たる命を受けた若者がいた。高野山の大師・円月心の最期をみると最空と師ルイス・フロイスを堺の港で見送る修道士・九条院伊織のふたりである。運命の男、最空と伊織。18ヵ所の魔空泉を再び封印し、『YAKSAの法(ダルマ)』を知れ。その時こそ、破壊の神・死魔神を倒せるのだ。
まだ、ふたりは自らの真の力を知らない………

好評発売中







■戦国時代を背景とした、魔空からの悪鬼と夜叉との戦いを描く超伝奇アクション・ロマン!
■ストラテジー(戦術)・シーンとアクション・シーンの融合で、スピーディなシミュレーション体験!
■会話モードを導入し、謎また謎のストーリー展開!
■完成度を極めたオリジナル・ゲーム・ミュージック全15曲!

PC-8801R/Hシリーズ&VA対応(特製カラーディスク3枚組) ¥7,800
●1ドライブ対応 ●NEC純正ドライブ以外での動作は保証いたしません。
PC-98シリーズ・MSX2への移植開始!

YA 進行ステージが選択できて、戦略を必要とする画面展開ができます。



K 美しいグラフィックがスクロールする中で、悪鬼達との戦いが繰り広げられます。



SA 重要なキャラクターとの会話により、アイテムやストーリーを解く情報が得られます。



WOLF TEAM第一回作品

企画/ウルフ・チーム
原案/大西一斗
脚本/山田隆with スピルバーグ・クラブ
音楽/宇野正明
美術/南野かつお 高橋誠
プログラム/秋篠雅弘 塙まさる 藤西宏
ゲーム・デザイン/秋篠雅弘

※画面写真はPC88シリーズのものです。
★お求めはお近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の方は、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、現金書留にてお申し込みください。送料はサービスいたします。

WOLF TEAM SINCE 1987

Game Creative Staff
WOLF TEAM
株式会社ウルフ・チーム 〒162 東京都新宿区下宮比町8グランドメゾン飯田橋209 TEL.03(269)8650

資料請求券 Beep ⑩

雑誌17659-10 T4911765910393 Printed in Japan